

LA PASSION DE LA MICRO

LE FALCON 030 EST LA !

ETERNAM : LA SOLUTION !
MICRO KID'S : NOS CONSEILS POUR GAGNER LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

AVANT-PREMIERE : WING COMMANDER SUR AMIGA
CD-ROM ET CDTV : TOUTES LES NOUVEAUTES !

CD-I : L'EPREUVE DU FEU



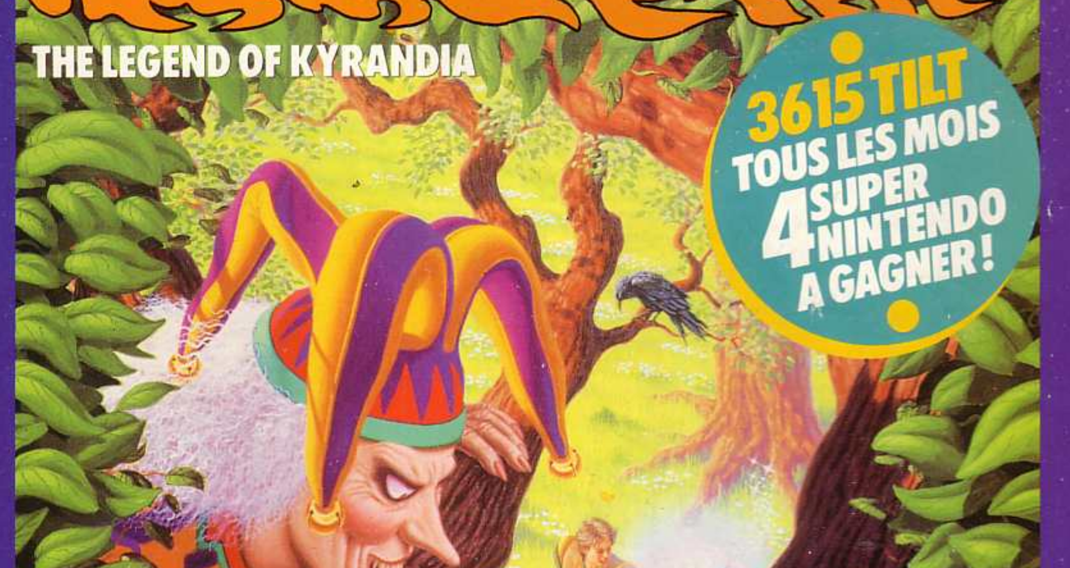
ZOOL : SONIC SUR MICRO



DUNGEON MASTER ENFIN SUR PC



KGB, LE DERNIER CRYO



THE LEGEND OF KYRANDIA

3615 TILT TOUS LES MOIS 4 SUPER NINTENDO A GAGNER !

COMANCHE LE PLUS BEAU SIMULATEUR D'HELICOPTERE DU MONDE !

COMMENT CREER VOTRE FANZINE !

CARTES GRAPHIQUES PC : VGA OU SUPER VGA ?

L 2207 - 106 - 28,00 F

ISSN073-6968 N°106 - OCTOBRE 1992 - 28F. MAROC: 42 DH. CANADA:7 $CAN. BELGIQUE: 180 FB. SUISSE: 8 FS. ESPAGNE: 750 PTAS


L'ARME
COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

FATALE

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.

Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !





OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

Sommaire

Edito

Le monde de la micro bouillonne ! Les nouvelles machines arrivent de toutes parts : consoles, micros et autres médias interactifs se bousculent au portillon. Il y a, bien sûr, le Falcon, premier maillon d'une nouvelle génération de micros (voir notre précédent numéro p. 28 et ce numéro p. 48), le CD-I, désormais disponible ; mais aussi l'Amiga 4000 (nous vous en reparlerons en détail dans le prochain numéro) et les projets « top secret » d'Apple, de Sony, d'IBM, d'Electronic Arts, d'Acorn et de tous les autres. Bref, si la micro est « en crise », cela ne l'empêche pas d'évoluer et de nous offrir, à nous passionnés, de nouveaux rêves, de nouveaux espoirs. Tilt, le seul magazine entièrement dédié aux micro-ordinateurs, a choisi sa voie : vous informer en priorité de tous les événements qui secouent notre microcosme. Sans oublier votre émission favorite, Micro Kid's, présente sur tous les fronts, qui vous propose un super concours de création graphique, un dossier sur les images de synthèse et invitera certains d'entre vous à participer à un duel en direct sur simulateur de vol virtuel lors du prochain festival d'Imagina.
Rien que ça ! Au fait, je vous rappelle que Tilt et son petit frère PC Review sont en permanence à la recherche de nouveaux collaborateurs. Si vous vous sentez l'âme d'un journaliste, que vous avez une bonne plume et que vous êtes prêt à vous lancer à fond dans l'aventure, envoyez-nous rapidement C.V. photo et lettre manuscrite. Et qui sait, dans quelques années, ce sera peut-être vous, l'éditorialiste.

Dogue de Mauve



Nigel Mansell's Worldchampionship, une étonnante course de F1.


Les images de synthèse que nous avons ramenées du Siggraph comptent parmi les plus belles jamais vues.

Tilt recherche le responsable du Tilt Journal!
Vous êtes fana de micro-informatique, vous connaissez *CD-I*, CD-ROM et autres *CDTV* sur le bout des doigts, le futur des jeux vous intéresse, les machines de l'avenir n'ont plus de secrets pour vous, les nouvelles technologies vous passionnent et vous vous sentez prêt à coordonner une équipe de pigistes fanatiques ? Alors, n'hésitez plus un seul instant, envoyez-nous votre candidature (C.V;, photo d'identité, lettre de motivation) avant le 10 octobre 1992 et devenez chef de rubrique du Tilt Journal.



Ce numéro comporte
un encart abonnement non folioté
entre les pages 130 et 133.

Code des prix utilisé dans Tilt : A= jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 599 F, G = de 1000 à 1499 F, H = de 1500 à 1999 F, I = de 2000 à 3000 F

MICRO KID
avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S !

Voici déjà quelques échos.
Plus d'informations dans les prochains numéros...

LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE



Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE,
MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +.
Ce concours est ouvert à tous les participants.
Deux catégories sont en lice :
les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...
les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S. Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

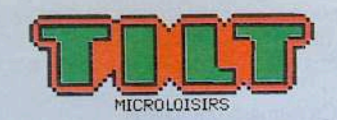
CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol ! Les pilotes qui obtiendront les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne, en temps réel sur le stand de Micro Kid's à **Imagina.**

LES « GOODIES » MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !





Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration

'S sur FR3

CONSOLES +

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER: DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

Dans MICRO KID'S sur FR3, le DIMANCHE A 10H05, ou sur le 3615 code FR3 ! Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques de l'émission, des pin's clignotants...





MICRO KID'S SUR FR3, tous les dimanches à 10h05, c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés pour le grand concours de création graphique, le championnat, le top jeu vidéo, des démos, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, etc.
Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Le premier «Magazine Jeu» télé des Consoles et des Micros

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :
Nom : .... Prénom : .... Age :......
Adresse :..
..
Code postal : .... Ville : .... ☎......................
Machine : ....







MICROMANIA

avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

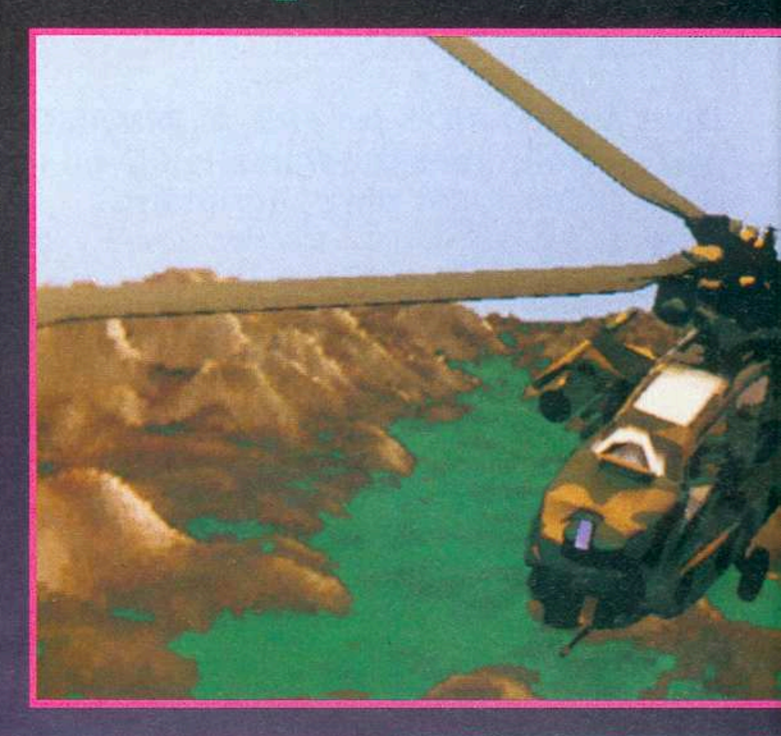
Edito

Je vous l'avais promis le mois dernier, nous vous avons rapporté les plus belles images des Hits du futur. Admirez donc Comanche, un simulateur d'hélico à nul autre pareil. Découvrez de nouvelles photos de Legends of Valour, que certains présentent comme le successeur d'Underworld. A moins que vous ne soyez plus attiré par Wizardry VII, très attendu à la rédaction. Ne manquez pas non plus Nigell Mansell's Worldchampionship, X-Wing, Wing Commander sur Amiga et tous les autres,sans oublier votre dossier sur l'ECTS de Londres.

Dany Boolauck

Comanche, l'ultim

La nouvelle technique de programmation découverte par Nova Logic, alliée à l'utilisation intensive du 386, nous fournit le simulateur d'hélicoptère le plus souple et le plus beau à ce jour. A voir absolument.



La plus grande surprise de l'ECTS a sans nul doute été la découverte sur un petit stand de Nova Logic du plus beau simulateur d'hélicoptère jamais vu ! Le scénario déjà n'est pas inintéressant. Vous prenez les commandes d'un hélicoptère de combat, le Comanche RAH-66. Cette « bête » dispose d'une puissance incroyable : vitesse maximum de 300 km/h, armement varié et puissant





(canon laser, missiles à tête chercheuse détectant chaleur ou radiations, mitrailleuses à cadence rapide : 4 000 coups par seconde), vision infrarouge, écran radar et laser, rien n'y manque. Chaque scénario s'appuie sur des documents authentiques pour une meilleure crédibilité. Côté réalisation, ce qui frappe d'emblée, c'est la qualité des graphismes et surtout de l'animation, due à une nouvelle méthode de programmation, Voxel Space, annoncée

Outre la vue extérieure très large offerte par le cockpit, le pilote profitera de deux fenêtres qui s'ouvrent sur le tableau de bord.

comme 500 fois plus rapide que les graphismes polygones, c'est vous dire ! Ces graphismes s'apparentent à des fractales retravaillées en mapping pour coller plus encore à la réalité. Le but est atteint puisque l'on peut prendre les paysages pour des cartes en relief digitalisées ! Quant à l'animation, c'est le délire le plus total. Sa rapidité et sa fluidité font totalement oublier que le programme calcule simultanément un grand nombre de paramètres. Les paysages défilent sous le fuselage sans le moindre à-coup et les virages sont l'occasion de panoramiques parfaits. La jouabilité n'est pas en reste, loin de là ! L'appareil réagit au quart de tour et vous permet de louvoyer à loisir dans d'étroites

e simulateur d'hélicoptère



Vitesse de pointe de 300 km/h, et des armes à vous couper le souffle, canon laser, missiles, mitrailleuses... Le Comanche RAH-66 est une véritable bête de course ! Et puisque les graphismes et animations semblent être eux aussi d'excellente qualité, pourquoi ne pas devenir pilote des escadrilles de la Nova Logic ?

vallées ou de combattre les hélicoptères ennemis en de savantes figures. De plus un intelligent paramétrage permet de déléguer un nombre variable de fonctions au programme, facilitant d'autant le vol. Cette

Ce programme profite de graphismes vraiment exceptionnels. Et cela ne freine en rien la fluidité de l'animation. Regardez les effets de reliefs de cette chaîne montagneuse. On s'y croirait !



Regardez comme les déformations du paysage sont bien traitées lorsque l'appareil prend de l'angle. Mais attention, seuls les PC puissants pourront exploiter une si grande richesse graphique...

réalisation parfaite tire son origine, d'une part de la technique Voxel Space employée, mais aussi de la programmation elle-même. Les programmeurs, issus du monde Apple IIGS, ont programmé le *PC* en tirant parti du mode protégé du 386. La barre matérielle est donc assez haut placée (386 minimum, 4 Mo de RAM, disque dur, joystick recommandé, carte sonore pour bénéficier des superbes bruitages), mais le jeu en vaut la chandelle.

Jacques Harbonn.

Legends of Valour





A la vue des graphismes, Legends of Valour risque fort de remporter un succès aussi colossal qu'*Underworld*. On attend impatiemment sa sortie, en automne.

Dans les rues de la ville. La scène semble très réaliste, espérons que l'animation sera à la hauteur des graphismes.

Underworld *a été le premier jeu d'aventure à utiliser magistralement la technique de 3D faces pleines. Il a ouvert la voie à une nouvelle catégorie de jeu. Avec* Legends of Valour *, US Gold suit les traces d'Origin. Désormais, il sera possible de sortir des donjons et de vivre « virtuellement ». Le futur est à notre porte.*

On est bien loin des premiers jeux d'aventure sur Apple, comme les *Wizardry*. L'industrie des jeux sur micro a profité ces dernières années de supports matériels de plus en plus évolués. En conséquence, les jeux sont peu à peu devenus plus complexes, plus intéressants. Dans le domaine des jeux d'exploration à la *Wizardry*, deux softs ont vraiment marqué leur époque et créé un genre qui leur est propre : *Dungeon Master* et plus récemment *Underworld*. Bien des jeux ont été développés selon le modèle de *Dungeon Master*, maintenant c'est au tour d'*Underworld* d'être une de référence Comme vous pouvez le constater en regardant les photos d'écran, la visualisation graphique de *Legends of Valour* est très proche de celle d'*Underworld*. Une innovation de taille cependant : les décors ne se limitent plus aux dédales souterrains (bonne nouvelle pour les claustrophobes), ils s'étendent au monde extérieur. Il sera possible de se promener en ville, d'aller dans les tavernes, les auberges et même faire un tour en prison (sigh !). A la représentation en 3D s'ajoutent aussi des sprites à la location fixe (arbres, piliers, tables, obélisques, etc.) qui permettent de diversifier les décors . D'emblée, avec la possibilité d'explorer une ville entière, on sent un grand potentiel se dégager de *Legends of Valour*. Selon US Gold, le jeu vous permettra de vivre une vie « virtuelle » réaliste, avec, entre autres, des contraintes nutritionnelles, les effets de l'alcool et de la fatigue, la maladie, le commerce ou les jeux de hasard. Plus qu'un simple jeu d'aventure, *Legends of Valour* serait alors un petit monde virtuel où chacun choisirait son style de vie. Certains d'entre vous se rappellent peut-être d'*Alternate Reality* sur *Atari ST*, un des rares jeux sans histoire pré-déterminée. *Legends of Valour* reprendrait ce principe, en plus complexe et réaliste grâce à la puissance des *PC* actuels. Cela dit, il est encore un peu tôt pour lui coller fièrement l'estampille « réalité virtuelle », terme qui , d'ailleurs, a été trop souvent utilisé à tort et à travers. Pour l'instant une chose est sûre : *Legends of Valour* est un jeu « à la *Underworld* » dont les graphismes sont plus variés.

Il y a de la magie et toute une panoplie de guildes, de monstres et de temples. Votre personnage est géré comme dans un jeu de rôles, avec des caractéristiques physiques et mentales. Si l'interactivité du monde virtuel de *Legends of Valour* est aussi soignée que sa représentation graphique, alors US Gold nous apporte là un soft qui risque de faire un carton monumental. Une affaire à suivre de très très près.

Marc Menier



Le monsieur a l'air fatigué. Avec un trou pareil dans la tête, la moitié du cerveau a dû repeindre le carrelage aux alentours.

Baahh ! C'est fou ce qu'on trouve dans les égouts. Remarquez, avec une telle bestiole à la maison, on ne risque pas d'être embêté par le facteur à sept heures du matin.



Waxworks

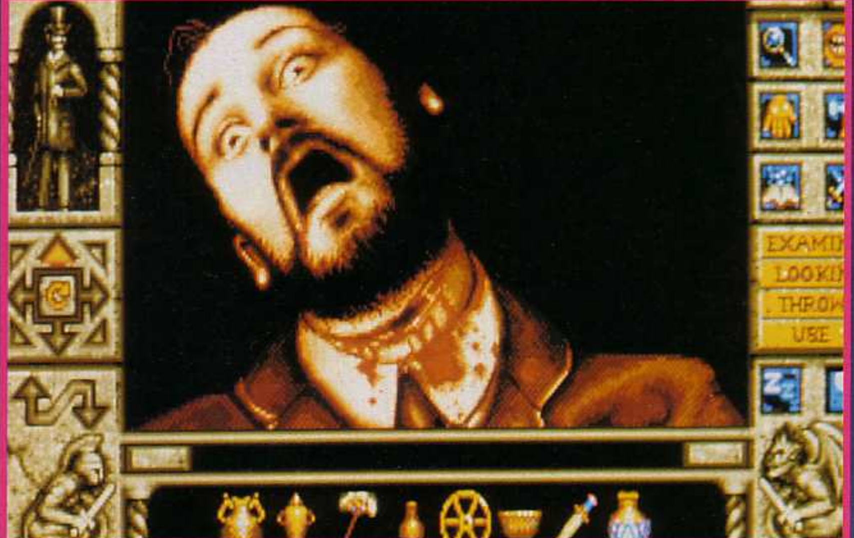
Horrorsoft est de retour avec* Waxworks*, un nouveau jeu d'aventure pour PC sur le thème de l'épouvante. Pas de changement de registre donc pour ces éditeurs qui nous avaient déjà concocté* Elvira I et II*. Accrochez-vous à votre clavier et venez visiter le petit musée de cire de l'oncle Boris...

L'oncle Boris vient de mourir ! Avec cette nouvelle, c'est toute une partie de votre sombre passé qui vous revient en pleine figure, aussi douleureusement qu'une bonne droite de Mike Tyson. Parfois, on aimerait bien que les souvenirs soient, comme l'oncle Boris, enterrés à jamais. Mais les choses ne sont pas si simples et d'ailleurs, le corps de ce cher oncle n'a-t-il pas disparu durant cette nuit pluvieuse, lors de sa mise en terre ? Cela vous flanque un coup de revenir à Irontown, cette petite ville minière, où enfant vous avez joué avec Alex votre frère jumeau, dans les nombreuses mines désaffectées.

Vous n'oublierez pas de si tôt ce jour où, durant une excursion sous terre, votre frère a disparu de votre vue, pour ne plus jamais revenir. Mais les frères jumeaux, les vrais, sont liés par un lien invisible et toutes ces années durant, vous avez senti ses peines, partagé ses souffrances. Vous saviez qu'il était vivant, quelque part, peut-être errant dans le dédale souterrain de Irontown. L'oncle Boris, aurait pu vous éclairer sur ces sombres événements de votre enfance. Mais il est mort et vous êtes le seul légataire. Que laisse-t-il derrière lui ? Son musée de cire, un grimoire séculaire et un horrible secret qui entourait la malédiction jetée sur votre famille. Et maintenant, à vous de jouer !

Le musée, avec ses horribles statues de cire représentant les êtres les plus mauvais de la création, vous attend. Sauvez votre frère, ou c'est lui qui vous tuera. Le scénario de *Waxworks* est très prometteur, espérons que les programmeurs de Horrorsoft sauront retranscrire dans leur jeu d'aventure une ambiance digne de Lovecraft ou de Bloch. A défaut d'être vraiment très beaux, les graphismes sont sanglants à souhait. On retrouve dans cette partie toute la souplesse d'utilisation "souris" qui fait la force des aventures récentes. La gestion des icônes est en tout point semblable à celle des ancienx épisode d'Elvira. Et pour autant qu'on puisse en juger, *Waxworks* est doté d'un scénario apte à produire un jeu exceptionnel. Encore faut-il que toutes ses potentialités soient correctement exploitées. Nous vous en dicront plus à la sortie du jeu qui sera prochainement disponible sur PC.

Marc Menier



Le sang coule à flot dans Waxworks. Voilà ce que l'on appelle rire à gorge déployée. Âmes sensibles s'abstenir.



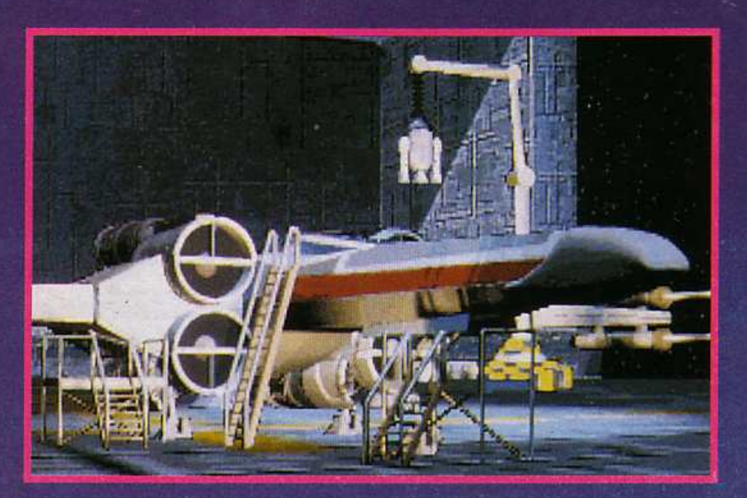
Si c'est la haine qui brûle dans son regard, la discussion s'engage mal. Allez, du calme, après tout il lève peut-être la main en signe de paix.

X-Wing

Lucasfilm frappe un grand coup avec X-Wing, *un simulateur de combat spatial qui n'a apparemment rien à envier à* Wing Commander, *maître incontesté du genre. Revivre la saga de* la Guerre des Etoiles *sur son PC : un rêve devenu réalité ?*

Réputé surtout pour ses jeux d'aventure, la société Lucasfilm risque fort d'acquérir ses lettres de noblesse avec *X-Wing*, un simulateur de combat spatial basé sur la trilogie de la *Guerre des Etoiles*. Voilà une nouvelle qui va en faire sauter plus d'un au plafond. Qui n'a pas rêvé de vivre les aventures de Luke Skywalker, de plonger au cœur de l'Etoile noire et de flanquer une bonne pâtée à Dark Vador, le méchant par excellence ?
X-Wing met en scène les épiques combats entre l'Alliance Rebelle et l'Empire. Comme dans le film, vous jouez le rôle d'un jeune et talentueux pilote fraîchement enrôlé chez les rebelles. Les chasseurs de l'Alliance, le X-Wing, le Y-Wing et le A-Wing, sont tous à votre disposition pour lutter contre les forces ennemies.
De nombreuses missions vous seront proposées : escorte, combat contre les fameux chasseurs Ties, attaque des Star Destroyers, sans oublier l'Etoile de la Mort. Il sera possible de contrôler plusieurs vaisseaux et le joueur fera partie d'une escadrille. A l'instar de *Wing Commander*, l'action s'inscrit dans des plans de bataille sur plusieurs « épisodes » (décidément, on ne peut pas faire cavalier seul dans l'espace !). Au début du jeu, les nouveaux pilotes devront faire leurs preuves au

R2D2 à bord : on ne saurait rêver d'un meilleur copilote.



Yahh ! et un chasseur Tie de plus qui mord la poussière ! Les forces de l'Empire n'ont qu'à bien se tenir, il y a un nouveau Skywalker en scène !

Votre coéquipier arrive à la rescousse et vous sauve d'une situation périlleuse. C'est bon parfois d'avoir quelqu'un sur qui compter.



cours de missions d'entraînement avant de participer à des simulations de batailles historico-cinématographiques qui opposent les meilleurs pilotes rebelles aux forces impériales. Vous pourrez participer indépendamment à trois campagnes, chacune comportant à peu près 12 à 15 missions.
Pour adapter sur Micro une saga aussi prestigieuse que celle de la *Guerre des Etoiles*, Lucasfilm affirme avoir mis tous les atouts de son côté. Selon L. Holland (réalisateur du jeu avec Edward),- à qui l'on doit déjà *Secret Weapons of the Luftwaffe : The Battle of Britain*-, *X-Wing* réunit « les meilleurs éléments de simulaions de combats aériens dernier cri... par exemple, les contrôles du cockpit comprennent 17 vues différentes ».
Pour *X-Wing*, Lucasfilm a élaboré une nouvelle méthode qui intègre à la fois les technologies basées sur les polygones et les bitmaps. Cette intégration permettrait de créer des vaisseaux très détaillés. En outre, *X-Wing* est doté d'un nouveau système scénique nommée « Landru » (?!?) qui permet d'après Edward Kilham de créer des séquences animées plein écran et un environnement très interactif. Le système sonore « Imuse » (Interactive Music & Sound Effects), également créé pour l'occasion et que nous avions pu découvrir à l'occasion de la sortie de Monkey Island 2, permettra d'avoir des musiques en continu durant le jeu. Les thèmes se succéderont sans



solution de continuité, en une sorte de fondu enchaîné musical. La bande-sonore est carrément empruntée au film. Vrombissement des chasseurs Ties et respiration mécanique de Dark Vador, l'ambiance risque

Revivez l'un des combats spaciaux les plus réussis de l'histoire du cinéma.

d'être chaude ! Lucasfilm ne compte pas s'arrêter là, et la société américaine annonce déjà deux nouveaux épisodes (les joueurs auraient même la possibilité de voler pour le compte de l'Empire. Voilà qui pourrait ajouter du piment à l'action). Il ne manquera plus

L'aventure profite d'un graphisme de qualité. Avec des machines puissantes, l'animation devrait suivre.

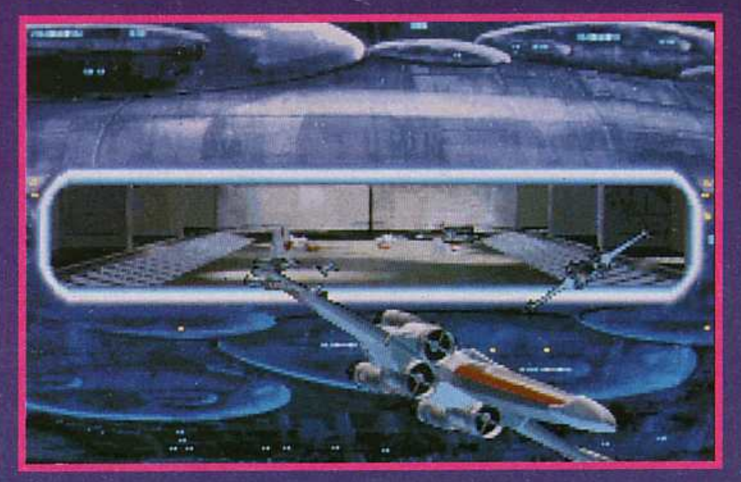
alors que le jeu à deux pour vivre des combats redoutables. Comme vous pouvez le constater, *X-Wing* est un simulateur de combats spatiaux très proche de *Wing Commander*. Mais s'il reprend tous les atouts de son prédécesseur saura-t-il le surpasser dans tous les domaines de la simulation, de la qualité du scénario à la souplesse de l'animation ?
Nous n'avons pas encore vu le jeu tourner mais les photos d'écran sont enthousiasmantes et si la réalisation tient toutes ses promesses, *X-Wing* sera tout simplement la nouvelle référence du genre. Parution en automne , sur *PC* bien sûr. La Force est avec Lucasfilm.

Marc Menier.

C'est lui, oui c'est lui ! L'affreux bonhomme tout en noir avec un pot de fleurs sur la tête. Qui sait, avec un peu de chance, vous serez peut-être amené à affronter le tristement célèbre Dark Vador...Courage !

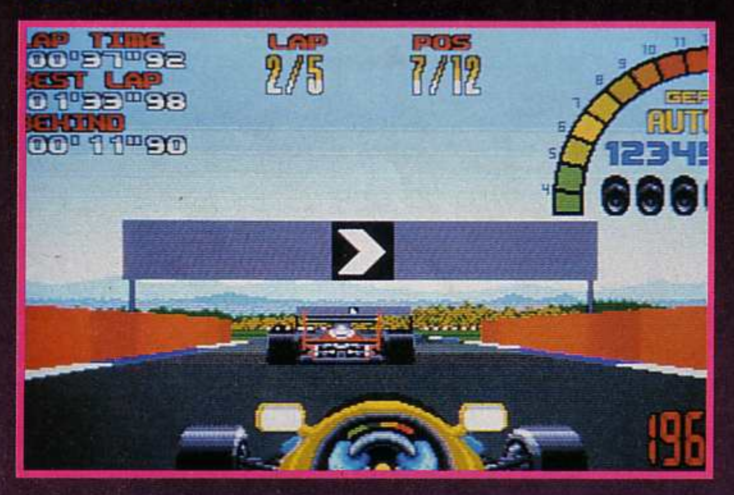


Comme dans *Wing Commander*, *X-Wing* sera doté de nombreuses séquences animées qui illustreront les batailles que vous aurez à gagner pour mener à bien votre mission intersidérale.



La vue de la piste est assez classique. Par contre, regardez, les indications qui concernent la vitesse et la boîte ne sont pas sur le tableau de bord, mais sur le haut de l'écran de jeu. La visibilité est bien meilleure.

Qu'il s'agisse des rétroviseurs qui permettent de vérifier qu'aucun adversaire ne risque de vous doubler, ou des mains qui tournent sur le volant, le réalisme de cette simulation de course rappelle celui de Vroom.

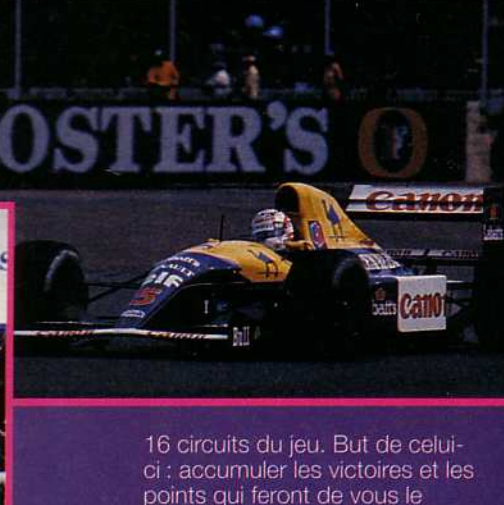


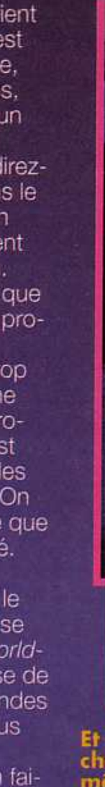


Nigell Mansell's

Gremlin le grand spécialiste des courses de voitures délaisse les rallyes et se lance dans la course de F1. C'est au volant de la Williams/Renault que vous allez pouvoir avaler le bitume des 16 circuits du jeu !

Malgré une année 91 en demi-teinte, Gremlin avait jugé bon, à l'époque, de signer un contrat en exclusivité mondiale sur les droits d'exploitation du nom du célèbre pilote britannique. Ce coup de poker s'est révélé, en définitive, un coup de maître. En effet, grâce aux gadgets électroniques dont est bardée la Williams/Renault, le fameux moteur Renault et les qualités de pilote de Nigell Mansell, la firme remporte pour l'année 92 le championnat du monde des constructeurs ainsi que le championnat du monde des pilotes ! Et quand on tient une telle licence et qu'on est éditeur de jeux, on se lance, sans se poser de questions, dans le développement d'un logiciel de courses de F1 ! C'était un peu le but, me direz-vous, je sais, sauf que dans le cas présent c'est de l'or en barre qui tombe littéralement entre les mains de Gremlin. C'est le sentiment général que l'on percevait à travers les propos des responsables de Gremlin. On ne peut pas trop leur en vouloir d'afficher une telle confiance dans leur produit, on sait que Gremlin est capable du meilleur avec des jeux tels que *Lotus 1* et *2*. On peut donc se risquer à dire que le jeu sera de bonne qualité. Gremlin ne s'est pas trop creusé la tête pour trouver le titre de leur nouveau jeu, il se nomme *Nigell Mansell's Worldchampionship*. Cette course de F1 vous place aux commandes de la Williams/Renault ! Vous pourrez ainsi participer au championnat du monde en faisant crisser vos pneus sur les 16 circuits du jeu. But de celui-ci : accumuler les victoires et les points qui feront de vous le champion du monde !
Le joueur bénéficie d'une vision dite « subjective » puisqu'il voit à travers les yeux du pilote, lui-même calé dans l'étroit cockpit



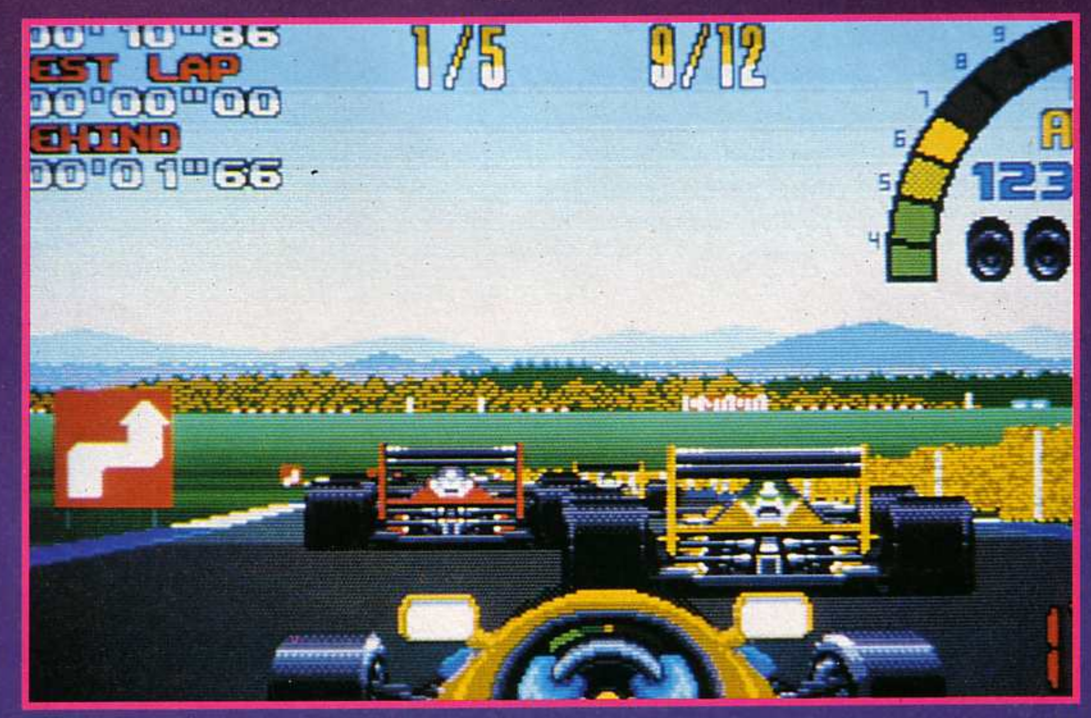


Et voilà le grand champion en chair et en os ! Aurez-vous le même sourire après avoir passé la ligne d'arrivée ?

Comme pour la plupart des simulateurs de courses automobiles récents, il faudra ici modifier vous-même votre bolide. Et il n'y a plus qu'à tester l'efficacité de vos réglages. Attention, il y a du monde dans ce tunnel !

Worldchampionship

du bolide jaune et bleu marine. Vous aurez la possibilité de paramétrer certains éléments de la course tels que le niveau de difficulté, les vitesses (en automatique ou en manuel). En outre, vous aurez tout intérêt à adapter votre F1 en fonction de chaque circuit en procédant aux réglages des ailerons, des pneus etc. Pour les débutants, le programme vous propose un circuit spécial où l'ordinateur vous guide et vous conseille. Bien entendu, vous retrouverez également la traditionnelle option « practice » qui vous permet de vous entraîner et de reconnaître les différents circuits avant de vous lancer dans la compétition. Pour l'instant, la pré-version que nous avons vue sur *Amiga* n'est pas très convaincante car assez lente. Mais on nous assure que la version finale sera plus rapide. Quant à la version *PC*, il paraît qu'elle est d'une fluidité déconcertante. *Nigell Mansell's* sera disponible en novembre sur *Amiga*, *ST*. Des versions *SFC*, *NES*, *C64*, *CPC* et *Gameboy* sont prévues. Dany Boolauck



Pas de carte pour prévoir les virages... Juste quelques panneaux de signalisation.

European Computer Trade Show

■ ects ■ ects ■ ects ■ ects ■ ects

Gremlin

Sans être extraordinaire, la moisson d'informations recueillie à l'ECTS valait largement le déplacement, avec quelques produits superbes. Venez donc faire un tour avec Tilt et rêver avec nous aux jeux de demain.



Daemonsgate 1

L'ECTS (European Computer Trade Show) vient de fermer ses portes. La cuvée 1992 était plutôt bonne, en ce qui concerne les ordinateurs tout au moins, car les consoles étaient assez mal représentées. Le *PC* régnait en maître, suivi cependant de près par l'*Amiga*. Quant à l'*Atari ST*, qui n'a jamais connu en Grande-Bretagne le succès français et surtout allemand, il était absent des présentations, mais les éditeurs continuent à adapter une grande partie de leurs titres. Côté matériel, on pouvait remarquer deux poids lourds de l'informatique : Acorn, très présent chez nos amis anglais mais mal distribué ailleurs, et surtout Atari, qui présentait son *Falcon*. Cette présentation se limitait d'ailleurs à un diaporama d'images VGA et SVGA tirées du *PC*. Malheureusement, ces images étaient affichées sur moniteur EGA, induisant un clignotement désagréable, à la manière de la haute résolution sur *Amiga*. Rassurez-vous, ce clignotement disparaît sur un moniteur VGA.

Philips, décidé à ne laisser passer aucune occasion, présentait son *CD-I*. Mais, grâce au flair de Doguy, vous savez déjà tout sur ce support et ses possibilités. On pouvait aussi découvrir des extensions diverses pour *Amiga* (disques durs, floppies, etc.), *PC* (joysticks, cartes son,...) et de multiples joysticks pour micros et consoles. Mais rien de vraiment révolutionnaire.

Le monde logiciel était beaucoup plus riche. Voilà maintenant les produits importants qui feront l'actualité demain.

US Gold a frappé un grand coup avec plusieurs logiciels particulièrement alléchants. Dans le domaine sérieux, *Playmation* est un logiciel de création d'objets et d'animations 3D, combinant puissance et rapidité de calcul. La vidéo de démonstration est digne d'être présentée à Imagina ! Ce programme sera disponible sur *PC* Windows, *Amiga* rapide (68020 minimum) et *Mac II*.

Les amateurs de jeux de rôles vont se régaler avec *Crusaders of the Dark Savant* (*Wizardry VII*) et *The Chronicles of the Legends of Valour*, que vous découvrirez plus en détail dans notre rubrique Avant-Premières. Toujours sur le stand US Gold, *Flashback*, une création bien de chez nous puisque due aux développeurs de Delphine. Cette arcade/aventure se caractérise surtout par une animation exceptionnelle (semblable à celle d'*Another World*).



Battletoads

Mindscape

Chez **Renegade**, les Bitmap Brothers sont parvenus à nous étonner une fois encore avec *The Chaos Engine*, quasiment terminé. Ce Gauntlet-like combine une création de personnages dignes des bons jeux de rôles, des graphismes très sympathiques et colorés, une animation superbe et une bande-son réussie. Ajoutons à cela que la jouabilité est parfaite, seul ou à deux et que l'aspect aventure complète avec justesse le côté action.

Après quelques mois plutôt calmes, **Psygnosis** revient sur le devant de la scène. *Lemmings II* vous est présenté en Avant-Premières. *Hired Guns* est une version plus avancée du jeu de rôles multijoueur aperçu il y a plus d'un an au CES de Chicago. Chaque joueur dispose de sa propre fenêtre et certaines stratégies peuvent nécessiter une action coordonnée de plusieurs joueurs. Dans *Walker*, vous contrôlez un robot bipède qui doit se frayer un chemin en dépit des attaques incessantes des troupes, des hélicoptères, des canons et autres camions blindés.
Shadow of the Beast III, dernier volet (pour l'instant) de la série, combine la beauté du premier au scénario plus riche du second. *Armour-Geddon II* devrait surpasser le premier épisode, déjà superbe : animation plus rapide, graphismes améliorés, engins plus diversifiés, bande son plus réaliste tout comme la simulation elle-même. Deviendra-t-il l'ultime simulateur ?
Wait and see !

Mindscape présentait une version très avancée de *Strike Commander*, le superbe simulateur de vol dont nous vous avons déjà parlé, doublé maintenant d'un côté aventure. *Privateer* est le nouveau nom de *Trade Commander*, la suite de *Wing Commander II*. Les animations que nous avons pu voir laissent augurer d'un grand jeu. *Battletoads* est l'adaptation sur micro du grand succès d'arcade. Cette version *Amiga* accepte deux joueurs en simultané. *Outlander* vous plonge dans un scénario de science fiction où deux tribus s'affrontent pour l'énergie restante. *Captive* et *Moonstone* arrivent sur *PC*. Dans un genre plus sérieux, *Rightpaint* s'annonce comme un programme de dessin sous Windows très complet. Dans le domaine musical, *Miracle* est un système très performant d'apprentissage du clavier et de la musique assistée par ordinateur. Il sera bientôt disponible sur *PC*.

Sur le stand **Ocean**, nous avons pu découvrir les premières ébauches d'*Epic II*. Ce second volet tient compte des reproches adressés au premier et sera plus difficile, avec de nombreuses missions. L'animation restera aussi fluide avec toutefois beaucoup plus d'éléments. *Cool World*, basé sur le film, est un sympathique jeu de plates-formes, faisant un grand usage des digitalisations. Ocean annonce encore la sortie prochaine d'*European Rampage* (la suite de *WWF*), d'un jeu de golf et d'un nouvel épisode de la *Famille Addams*.

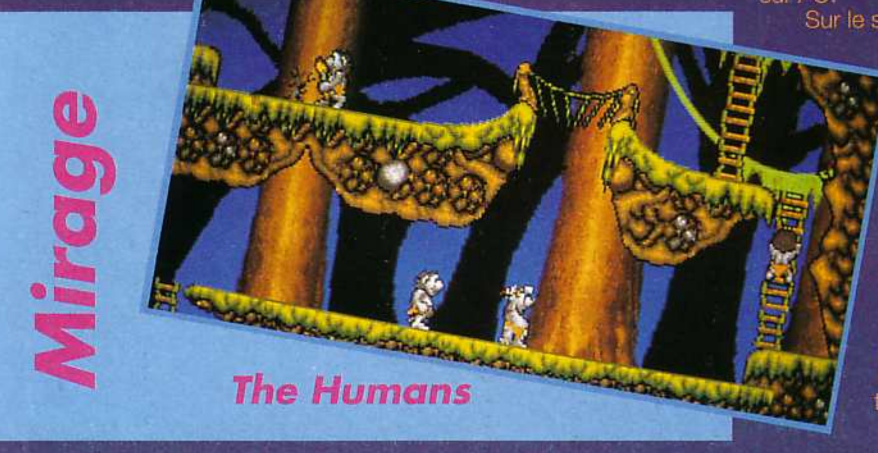
Chez **Domark**, on pouvait juger de la qualité de *3D Construction Kit II*, la version améliorée du *Tilt d'Or* 91. *Harrier AV8B* est un nouveau simulateur de vol avec combats, mêlé d'options stratégiques. *International Rugby Challenge* est dû au talent des créateurs de *The World Cup*.

Heroes Quest II
Sierra



Turbo Science

Betrayal at Krondor



Mirage
The Humans



F15 Strike Eagle III

Microprose

The Legacy



Rex Nebular



Leblanc

Loriciel

Loriciel présentait entre autres *The Entity*, son nouveau jeu d'aventures/action particulièrement réussi graphiquement, ainsi que *Tiny Skweeks*, mettant en scène les enfants terribles de Skweek. *Sports Best* est un CD-ROM, regroupant trois titres bien connus : *Panza Kick Boxing*, *Paragliding* et *Tennis Cup II*. Outre quelques scènes intermédiaires, le CD est plein à craquer de musiques de qualité CD ! Annonçons également l'arrivée imminente de *D-Day* un jeu de stratégie sur le débarquement. Enfin, nous avons pu dénicher quelques images du prochain jeu d'aventures (dénommé provisoirement *Leblanc*), encore à l'état d'ébauche mais dont le style et l'animation paraissent bien plaisants.

Au stand **Sierra**, on pouvait voir *Betrayal at Krondor*, un jeu de rôles aux graphismes superbes et à l'ambiance prenante. *Johnny Castaway*, sans être véritablement un jeu, vous fera revivre les péripéties d'un naufragé perdu sur une île déserte. *Turbo Science* vous invite à un voyage pour un jeu de réflexion varié, tandis que *Incredible Machine* est un jeu de puzzle. Toujours dans le même genre, *Island of Dr. Brain*, la suite de *Castle of Dr. Brain*, ne devrait plus tarder. La série *King Quest* s'agrandit d'un sixième volet, plus riche et encore plus beau. Enfin *Space Quest V* vous fera vivre de nouvelles aventures dans la peau de Roger Wilco.

Interplay, visible dans l'espace Electronic Arts, présentait principalement trois nouveautés. *Buzz Aldrin's Race into Space* est un jeu de stratégie basé sur la conquête spatiale. Le jeu est d'une grande richesse et semble passionnant. *Castle II* reprend le principe du premier volet en l'améliorant. Les possibilités d'action sont beaucoup plus riches et les animations digitalisées apportent un « plus » indéniable. *Battle Chess 4000* est toujours aussi amusant mais il devrait en outre être beaucoup plus fort.

Au stand **Gremlin**, *Nigell Mansell's Worldchampionship*, la course de F1, nous a impressionnés par sa rapidité en version *PC* (voir nos pages Avant-Premières). *The Legacy of Sorasil* est le second volet de *Hero Quest*, plus riche et plus beau. *Daemonsgate 1* est un autre jeu de rôles, qui semble particulièrement prometteur, sur le plan de la richesse comme de la qualité des graphismes.



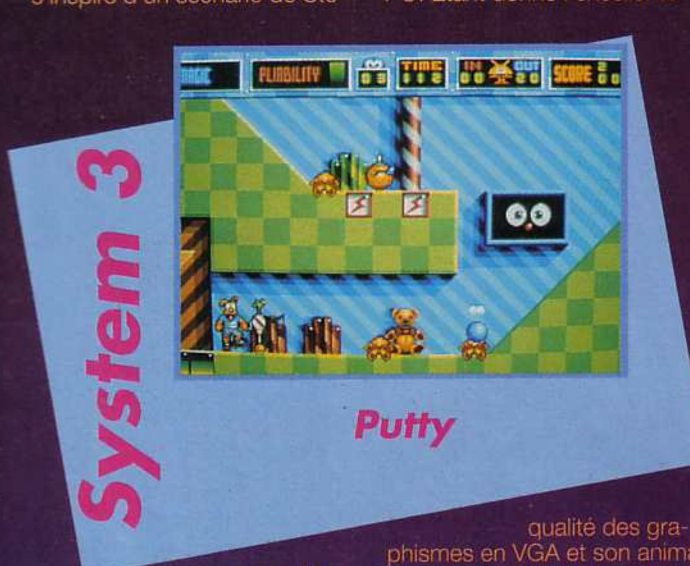


The Chaos Engine

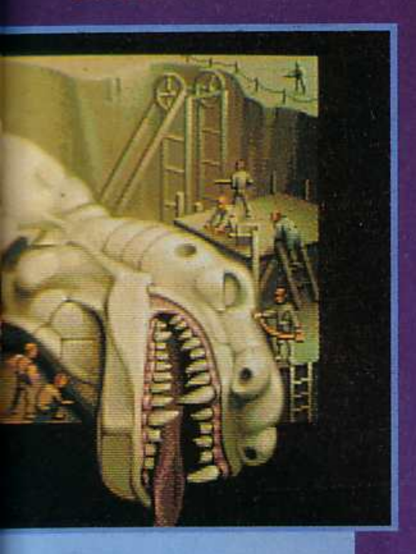
Chez **Infogrames**, on pouvait redécouvrir l'impressionnant jeu d'aventures/action basé sur le mythe de Cthulhu, qui porte désormais le doux nom de *Alone in the Dark*. *Stunt Island*, la simulation de vol et de mise en scène de Disney, ne devrait plus tarder non plus.

Chez **Accolade**, on pouvait voir plusieurs titres *PC*. Inutile de vous présenter *Waxworks*, le jeu d'aventures que vous pouvez découvrir en avant-premières dans ce numéro. *Dark Half* est un nouveau jeu d'aventures graphiques qui s'inspire d'un scénario de Stephen King. Vous jouez le rôle d'un homme accusé d'être l'auteur d'une série de meurtres. Sortie prévue sur *PC* en octobre. Enfin, *Summer Challenge* est une simulation sportive où vous pourrez participer à des épreuves olympiques telles que le 400 mètres haies, le saut en hauteur, le saut à la perche, le cyclisme etc. Sortie prévue sur *PC* en septembre.

Outre Rex Nebular, le jeu d'aventures erotico-spatiales, de superbes titres à retenir chez **Microprose** : *F15 Strike Eagle III*, *The Legacy*, *Harrier Jump Jet* et *Ancient Art of War in the Skies* ainsi qu'un jeu de golf. Nous avons enfin vu une version jouable de *F15 III* sur *PC*. Etant donné l'excellente qualité des graphismes en VGA et son animation (sur un *386*) cette simulation de vol sera certainement un des meilleurs titres de fin d'année (octobre/novembre). *The Legacy* est un jeu d'aventures/rôles où l'action se déroule dans un manoir hanté. Bénéficiant d'un système de jeu qui avoisine celui de *Dungeon Master*, il sera également doté d'un auto-mapping. Sortie prévue sur *PC* en novembre.


System 3

Putty



Space Hulk est le nom du prochain jeu de stratégie/jeu de rôles élaboré dans les laboratoires secrets d'**Electronic Arts**. L'histoire se déroule dans le futur et le système de jeu ressemble à s'y méprendre à *Breach et Space Crusade*. Sortie prévue sur *PC* et *Amiga* en janvier 93. *Car and Driver*, la simulation de pilotage de voitures de sport, est enfin prête à être distribuée en Europe. But du jeu : sillonner

▪ects ▪ect ▪ec



Electronic Arts

Road Rash

Buzz Aldrin's Race into Space

les différents circuits sans terminer en hachis et surtout délirer à bord de ces bolides qui nous font tous rêver ! Sortie prévue sur *PC* au cours du mois de novembre.

Pas de grosses nouveautés présentées chez l'auteur de *Alien Breed*, **Team 17**. Nous avons vu deux jeux d'actions que vous connaissez déjà, *Superfrog* et *Assassin* (présentés en previews dans *Tilt* 103). En revanche, Team 17 nous annonce une nouvelle version d'*Alien Breed* (sur *Amiga*) avec d'autres niveaux, plus grands et plus difficiles. En ce qui concerne *Alien Breed 2*, il va falloir attendre l'année prochaine pour pouvoir y jouer !

System 3, qui n'avait pas de stand, a pu cependant nous montrer *Putty*, son dernier jeu de plates-formes, mignon à souhait, qui fera d'ailleurs partie du pack *Amiga* en Grande-Bretagne.

Krisalis présentait *Sabre Team*, un wargame stratégique. *Soccer Kid* est un jeu de plates-formes où le ballon rond est capital. *Arabian Nights* est un autre jeu de plates-formes. La grande nouvelle est en fait la sortie prochaine de *Shadowworlds*, la suite de *Shadowlands*.

Deux nouveautés chez **21ST Century Entertainment** : une version *Atari ST* de *Pinball Dreams*, et une suite sur *Amiga*, *Pinball Fantasies*, encore plus délirante.

Core annonçait la sortie prochaine de *Darkmere*, un jeu de rôles en 3D isométrique, et présentait *Curse of Enchantia*, une aventure à la *King's Quest*.

Chez **Coktel Vision**, la version CD-ROM de *Inca* est loin d'être prête. En revanche, la suite de *Goblins* et *Ween*, le jeu d'aventures fantastico-médiéval, seront bientôt disponibles.

Mirage dévoilait *The Humans*, un jeu d'action « préhistorique » (le scénario, pas la réalisation !), ainsi que *The Legend of Ragnarok*, un jeu de stratégie où s'affrontent les dieux. *Prophecy* est un jeu de plates-formes tirant ses sources de la mythologie scandinave. La grande surprise vient surtout de *Space Junk*, un jeu d'aventures animé qui devrait tirer parti des capacités du *Falcon* d'Atari. Affaire à suivre.

Chez **Empire**, *Campaign*, le nouveau wargame, ne fera plus guère attendre les amateurs du genre.

Sur le stand **Ideasoft**, nous avons pu découvrir *Dribbling*, une simulation de football sympathique, *Smash*, un jeu de tennis en vue latérale, et *Cattivik*, un jeu de plates-formes plus classique.

Les jeux micro se portent donc encore bien et la suprématie des consoles que nous avaient annoncée quelques illuminés a bien peu de chance de se réaliser (heureusement d'ailleurs !). Le *PC* maintient son emprise dans le domaine des jeux de simulation/stratégie, d'aventure et de rôles, mais accède aussi désormais aux jeux d'action pure. L'*Amiga* reste bien placé, la quasi-totalité des titres *PC* devant être convertis ultérieurement dans ce format. L'*Atari ST* est plus fragile (conversion moins systématique) mais le développement de jeux *Falcon* pourrait changer la donne.

Dany Boolauck et Jacques Harbonn



21st Century

REX NEBULAR

Do you think we can use him?

And The Cosmic Gender Bender™

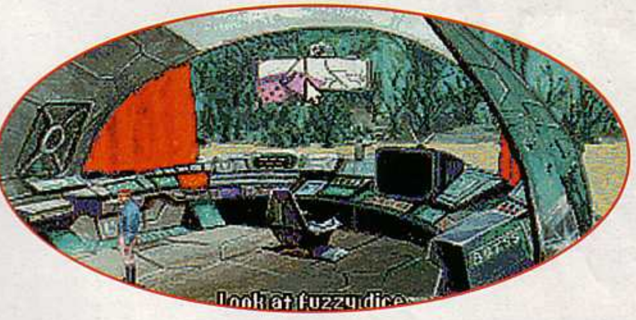


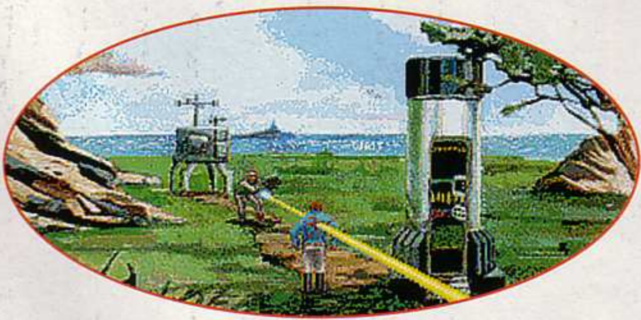
Le dragueur interstellaire Rex Nebular atterrit sur une planète exclusivement peuplée de femmes, Androgena. Ses habitantes veulent l'utiliser pour engendrer une nouvelle race mâle. Rex ne sait trop quoi faire; doit-il continuer à chercher le vase rare, but de sa mission, ou doit-il se résigner au rôle de play-boy?



Rex réussira-t-il à se débarrasser de l'horrible monstre qui garde une grotte sous-marine? Il devrait peut-être lui lancer un poisson mort farci d'un hamburger pourri et quelqu'autre forme de nourriture locale.

Vous devez éviter qu'une horrible femme cannibale géante ne mange notre héros vivant. Pouvez-vous la supprimer en utilisant seulement des fruits exotiques et quelques feuilles?





Et pouvez-vous empêcher la diabolique Zartox de ne faire qu'une bouchée de Rex? Embarquez-le dans le téléport et emmenez-le dans la ville. Aidez-le à s'en tirer.

Rex Nebular
and the Cosmic Gender Bender
est sur le point d'atterrir.

Passez-le prendre bientôt chez votre distributeur MicroProse.



Spécialiste du logiciel

Tout ça parce que les femmes adorent les Twinkifruits!

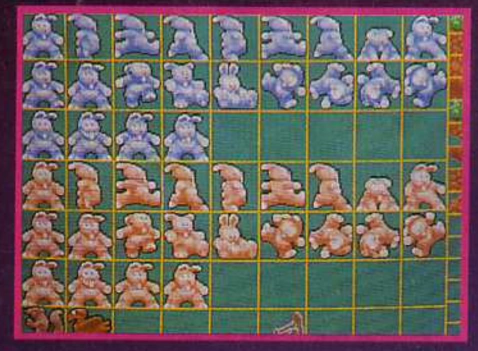
Rex Nebular, bientôt sur vos Compatibles IBM PC.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tél: + 44 666 504326
DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE

Vous vous souvenez certainement de Stywox, une nouvelle société de développement française et son premier jeu : Ultimate Fight. *Ils reviennent aujourd'hui avec deux nouveaux titres :* Demon's Back, *un beat'em all médiéval, et* Rabbit Run Always, *un petit jeu d'action/ plates-formes. Deux titres attendus sur Amiga.*



Graphismes colorés, mouvements réalistes, sans doute... Mais le scénario de Rabbit Run Always laisse un peu à désirer ! Trouver un puits de carottes au pôle Nord !?! Espérons que la fluidité annoncée de l'action sera respectée...

Stywox
démons, lapins et compagnie



Voila quelques-uns des dessins qui ont servi à mettre en place l'animation de votre lapin. Il existe ainsi une cinquantaine d'attitudes différentes...

Ci-dessus, Demon's Back. Ci-contre, Ultimate Fight, le premier jeu de la société Stywox. Des graphismes très soignés dans les deux cas, pour une utilisation optimale des capacités de la machine, qu'il s'agisse du ST, du PC ou de l'Amiga.

Demon's Back se présente comme un beat'em all médiéval dans lequel vous dirigez un preux chevalier chargé de chasser les démons qui ont envahi la planète Ogwa. Rien de bien extraordinaire là-dedans. Par contre, c'est la mise en scène du jeu qui attire l'attention : non seulement *Demon's Back* offre des scrollings horizontauxclassiques, mais il proposera également des scrollings multidirectionnels et des vues en 3D (dans le genre d'*Ishar*). Techniquement, les programmeurs de Stywox font le maximum pour tirer le meilleur de chaque machine (*ST*, *Amiga*, *PC*). Les graphismes sont très soignés et la bande sonore sera digitalisée (plus de 100 samples, musiques soundtracks). Les sprites sont très gros et les bons vieux boss de fin de niveau, animés, pourront atteindre la taille de l'écran. Enfin, on nous promet que l'aspect réflexion ne sera pas absent du jeu.

Les boss de fin de niveau atteignent la taille de l'écran.



Demon's Back : scrollings horizontaux, mais aussi multidirectionnels, des vues 3D, plus de 100 samples pour la bande son...

Rabbit Run Always (titre provisoire), est d'un genre assez différent. Cette fois, le joueur incarne un petit lapin inoffensif qui part à la recherche d'un mythique « puits de carottes » au pôle Nord (je sais, je sais, le scénario n'est pas leur fort). Tout le jeu sera basé sur les mouvements du lapin, dont le sprite comporte plus de 50 positions. Notre gentil rongeur n'aura d'autres armes que son agilité et sa rapidité pour éviter les nombreux prédateurs qui sillonnent la prairie.

D'après Stywox, le jeu, plein écran, tournera en 50 images par seconde sur toutes les machines (*PC*, *ST* et *Amiga*). Ces titres devraient être disponibles pour la fin de cette année. Dogue de Mauve

Lemmings II

Mieux que Lemmings ?



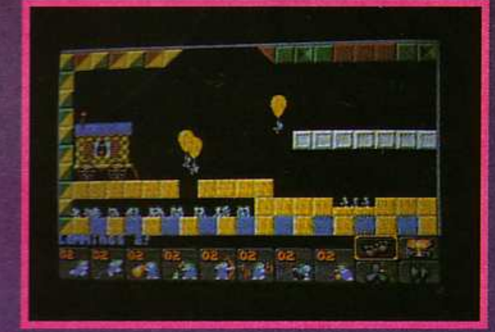
Le Lems Bar... Un rendez-vous à ne pas manquer pour les rongeurs assoiffés !

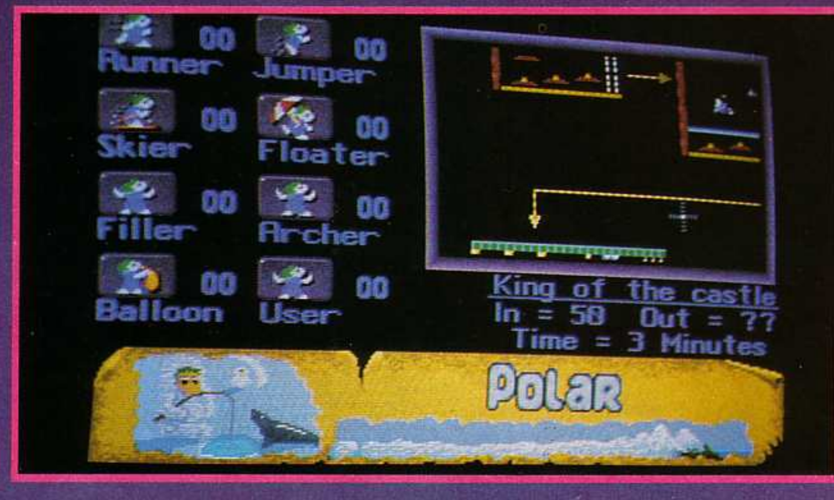

Lemmings, le retour ! Si l'on retrouve ici des menus d'icônes très semblables à ceux du précédent épisode, cette dernière aventure profite de nombreux nouveaux atouts : Des lemmings plus « intelligents », des mondes plus vastes, des actions plus nombreuses et variées, etc.

Faire une suite pouvant soutenir la comparaison était déjà une gageure. Pourtant Psygnosis a fait encore mieux en dépassant son modèle. Du très grand travail.

Avec *Lemmings*, Psygnosis détenait un titre fabuleux, digne de figurer au Panthéon des logiciels au même titre que *Tetris*. Aussi c'est avec une certaine appréhension que nous avons découvert le second volet. Je vous rassure tout de suite : il ne déçoit pas, loin de là. *Lemmings II* s'apparente suffisamment au premier volet pour justifier son titre et s'en différencie assez pour être pleinement original. On retrouve bien entendu la bande de lemmings, aux mimiques si charmantes (il faut voir à ce sujet la présentation, fort humoristique). Mais ici le jeu ne se segmente pas en niveaux indépendants les uns des autres. Le but consiste à mener votre équipe de lemmings de monde en monde, chacun ayant ses caractéristiques propres : cirque, plage, neige, etc. Cette continuité, alliée à la variété des ambiances est l'un des points forts de ce second volet. Les actions possibles se sont diversifiées et peuvent même varier d'un monde à l'autre. S'il est toujours possible de creuser, on peut aussi désormais gonfler des ballons, se faire transporter dans les airs, courir, sauter (l'amplitude dépend de la vitesse initiale), faire du ski, de la musique,etc. Deux éléments capitaux ont été introduits dans le jeu. Premierement, la possibilité d'agir directement sur l'environnement grâce à des ventilateurs que vous utiliserez pour guider les ballons, sans les crever. Les lemmings ont d'ailleurs acquis un semblant de raison, se raccrochant automatiquement à un support en cas de chute. Secondement, il y a énormement d'humour. Il faut voir et entendre le lemming qui se cogne la tête en sautant, ou celui qui pousse un cri de Tarzan en se lâchant après s'être balancé à une chaîne, ou encore la danse des lemmings pris dans le périmètre sonore du musicien ! La jouabilité semble aussi bonne et le scrolling encore plus rapide.
Ce grand jeu devrait être disponible prochainement sur *Amiga*, puis sur *Atari ST* et *PC*. Un grand bravo à Psygnosis qui a réussi son difficile pari.

Jacques Harbonn


De nombreuses innovations viennent renforcer la stratégie de la partie. Ici, pour aider au déplacement des ballons, vous utiliserez des petits ventilateurs.



Lemmings II vous offre des phases de jeu plus longues que celles du premier épisode. Dans les menus, on trouve du même coup des icônes plus variées. Ici, vous remarquerez l'option « skier », indispensable à la réussite du monde polaire.

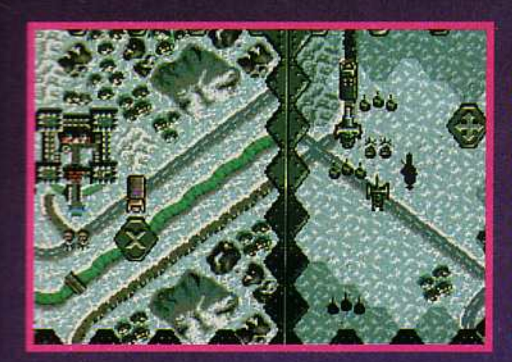




History Line 1914 - 1918

Pour illustrer toutes les phases stratégiques de cette simulation, History Line vous offre quelques superbes écrans de jeu. A droite, c'est la remise d'une médaille... Bravo !

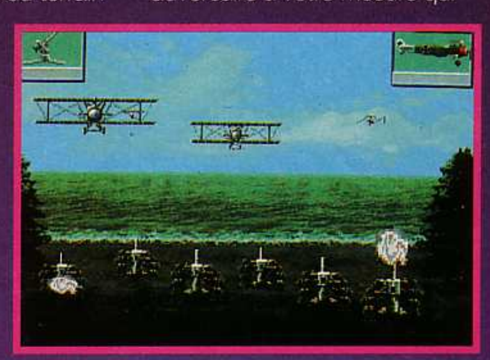
Vous avez toujours été fasciné par l'élégance raffinée de l'uniforme de poilu mais vous rechignez à ramper dans la boue ? Ce wargame historique pour PC, Amiga et ST est fait pour vous... La guerre semble tellement plus propre, vue de derrière un écran de jeu vidéo !



Le champ de bataille en vue de dessus... Comme dans Battle Isle, chaque adversaire dispose d'une moitié d'écran pour visualiser ses troupes et effectuer ses actions.

Les fidèles lecteurs du jeu des sept erreurs dans le « Périgourdin Libéré » l'auront sans doute remarqué au premier coup d'œil en parcourant les photos de cette page : les graphismes de *History Line 1914 - 1918* ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux de *Battle Isle*. Pas de panique, les auteurs de *History Line* n'ont pas lâchement pompé le travail de ceux de *Battle Isle*, puisque ce sont les mêmes... auteurs (vous suivez ?). C'est en effet aux joyeux Teutons de chez Blue Bytes que l'on doit ces deux wargames plutôt grand public.
Cette fois, nos programmeurs germaniques préférés ont délaissé les combats futuristes pour se pencher avec le plus grand sérieux sur une période historique rarement abordée dans les jeux sur micro, la Première Guerre mondiale. Les quelques softs basés sur ce sujet (comme *Wings* ou *Red Baron*) s'intéressaient surtout à l'aviation, mais ici, c'est une armée entière que vous aurez à diriger, avec ses fantassins, ses artilleurs, ses tanks, ses blindés, sa cavalerie, son aviation, ses navires de guerre, cargos et sous-marins, sans parler de la mise en place de bunkers, de tranchées ou de dépôts de munitions... Soit, en tout, plus d'une cinquantaine d'unités différentes à manipuler !
Oubliez les véhicules et les armes ultra-perfectionnés de *Battle Isle*, vous devrez vous contenter du matériel disponible à l'époque, et attendrel'année 1916 avant de pouvoir utiliser des tanks. En effet, historiquement, ceux-ci intervinrent plus tard dans le conflit, et il vous faudra donc commencer la partie sans ce redoutable véhicule tout terrain.
Le système de jeu est semblable à celui de *Battle Isle*, mais quelques petites améliorations ont été apportées... Les combats, par exemple, sont désormais présentés par une impressionnante vue du terrain en pseudo 3D dans laquelle vous pourrez voir l'ennemi s'avancer vers vos troupes pour livrer bataille. Par ailleurs, le facteur temps jouera un rôle important dans le déroulement du conflit et les différentes saisons auront une influence sur l'état du terrain, ce qui vous obligera à élaborer vos stratégies en tenant compte des variations climatiques.
Si vous décidez de jouer seul, vous pourrez sélectionner une des 24 cartes que propose le jeu, et choisir l'un des deux camps (ce qui double le nombre de possibilités).
Le mode deux joueurs n'offrira qu'une douzaine de cartes, mais chacun sait que les parties contre un adversaire humain sont toujours beaucoup plus passionnantes !
En attendant la sortie de ce wargame prometteur, il ne vous reste donc plus qu'à trouver un adversaire à votre mesure qui acceptera d'enfiler un casque à pointe et une tenue vert -de - gris, et de prendre un fort accent germanique , le temps d'un après-midi, histoire d'accentuer encore plus le réalisme de la partie !

Marc Lacombe



Cette fois, vous assistez aux combats comme si vous y étiez ! Fini les explosions ringardes Ici, l'escadrille ennemie surgit à l'horizon et vient bombarder votre artillerie au premier plan !

Motörhead : Le jeu !

Nous vous avions déjà parlé il y a quelques mois d'un jeu basé sur* Motörhead, *l'un des groupes de hard les plus célèbres de la planète. Aujourd'hui, le projet a bien avancé et les amateurs de beat'em all vont être ravis de retrouver Lemmy, Würzel, Mikkey Dee et Phil Campbell dans un jeu d'action sauvage.



Cauchemar pour les groupies de Motörhead ! Les membres du groupe ont été kidnappés par leurs détracteurs Par qui ? Mais par les amateurs de country, de rap, de house, de Dorothée et que sais-je encore... Heureusement, Lemmy et ses petits gars ont de la ressource et ce n'est pas un peu de baston qui leur fera peur.
Les voilà donc partis dans la rue pour affronter leurs ennemis de toujours, ceux qui, comme dit Lemmy, « disent n'avoir jamais écouté notre musique mais ne pas l'aimer ». Evidemment, il y a du travail ! *Motörhead* se présente comme un beat'em all (ou devrais-je dire un « overkill'em all » ?) à scrolling horizontal assez classique, mais servi par des graphismes humoristiques proches du style SuperDeformed japonais (personnages grotesques dotés de petits corps et de têtes caricaturales). Réalisé par les auteurs de *Golden Axe* sur micro, *Motörhead* semble plus soigné que ce dernier. Espérons que la réalisation aura vraiment été améliorée (pour les scrollings et la gestion des combats) et que la musique sera à la hauteur de la réputation du groupe. Sinon, il ne vous restera plus qu'à vous jeter sur leur tout dernier album, *March ör Die* (que je trouve légèrement inférieur à *1916*, mais c'est une opinion personnelle).
Notons que les composantes principales du « rock'n'roll style » n'ont pas été oubliées dans Motörhead : il vous faudra boire de la bière, piquer de la nourriture dans les magasins, ravager vos chambres d'hôtel et embrasser des hordes de groupies en délire. Si c'est le genre de choses dont vous avez toujours rêvé , *Motörhead* risque de vous plaire ! (la sortie est prévue pour novembre sur *Amiga*, *PC* et *ST*).

Dogue de Mauve

Alors qu'on pouvait s'attendre à un « réalisme glauque », les auteurs ont préféré faire de Motörhead un jeu au style graphique caricatural, un peu à la manière des SuperDeformed que proposent les Japonais.

Si vous avez toujours rêvé de vous saouler à la bière, de piquer de la nourriture , de ravager des chambres d'hôtels et d'embrasser des groupies, alors, ce jeu est fait pour vous.



Par les auteurs de Golden Axe, Motörhead est un beat'em up endiablé qui vous propose d'affronter les pires ennemis du groupe : rappers, acidmaniacs et autres country-boys.

Wizardry VII :

Crusaders of the Dark Savant



Vous voilà repartis pour de nouvelles aventures fantastiques qui profitent enfin des possibilités de nos PC.

Les vieux de la vieille se souviennent certainement de la série culte* Wizardry. *Crusaders of the Dark Savant, le septième volet, pourrait bien faire revenir celle-ci sur le devant de la scène, si toutefois le scénario est aussi bon que la réalisation qui s'annonce réussie.

Crusaders of the Dark Savant n'est autre que le septième volet de *Wizardry*, une série culte du jeu de rôles sur ordinateur, qui a longtemps été au coude à coude avec celle d'*Ultima*. Le précédent volet, *Bane of the Cosmic Forge*, que nous avions testé sur *Amiga* dans le *Tilt* 91, révélait quelques lacunes face aux plus grands, en dépit d'améliorations nombreuses. Mais ce septième volet apparaît tout autre, prêt semble-t-il à faire une dure concurrence à *Eye of the Beholder II*. L'équipe peut être transférée du volet précédent, conduisant à trois débuts différents selon la manière dont vous aurez terminé *Bane*. Si vous préférez créer votre équipe, le choix est vaste et prenant : 11 races (dont les mystérieux moines) et 14 professions (avec, en particulier, les légendaires Walkyries, les ninjas, ou les samuraïs). Les caractéristiques des personnages, outre les classiques- force, intelligence, piété, dextérité, vitesse et vitalité,- couvrent aussi la personnalité et le karma. Les personnages peuvent se perfectionner non seulement dans le maniement des armes, mais aussi en capacité physique ou en sciences. Enfin la magie est d'une grande richesse, puisque pour choisir les sorts il y a six domaines, s'étendant chacun sur sept niveaux.

Côté réalisation, les graphismes VGA 256 couleurs sont superbes et les bruitages digitalisés, très présents, renforcent assez bien l'ambiance. Les déplacements dans les donjons sont rapides, mais s'effectuent très classiquement par « pas ». S'il ne déçoit pas, cet épisode pourrait marquer le retour sur le devant de la scène de ce grand ancêtre. Et même s'il ne peut prétendre révolutionner le genre comme l'a fait *Ultima Underworld*, il est certain que les fanatiques de *Wizardry*, encore nombreux, lui réserveront un accueil chaleureux.

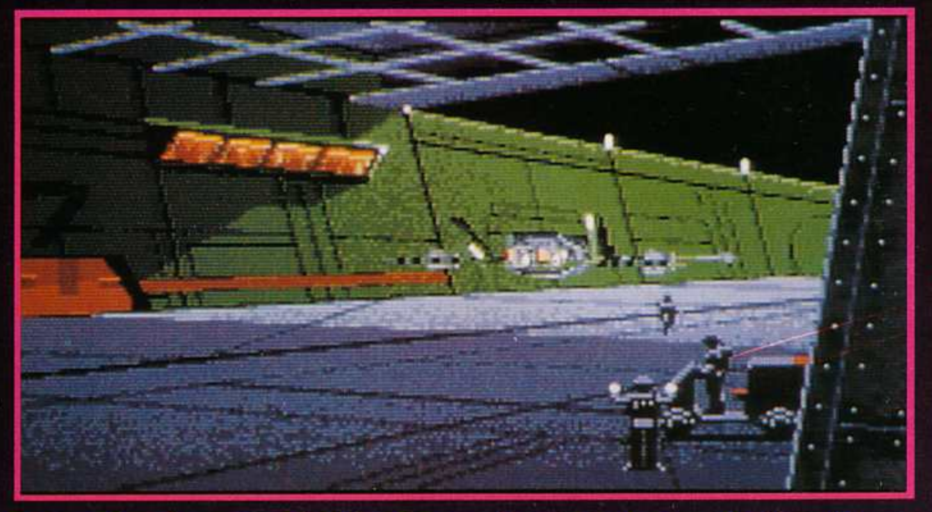
Jacques Harbonn.



Crusaders of the Dark Savant comprend également des séquences à l'extérieur qui nous changent des sempiternels donjons froids et humides.



Si les premiers épisodes de Wizardry se caractérisaient par des graphismes sommaires, il est certain que ce septième volet est enfin à la hauteur de ses concurrents les plus directs (EOB 2, MM 3, etc.).



version Amiga

Wing



Comme dans la version PC, Wing Commander sur Amiga propose de nombreux intermèdes animés destinés à transformer le jeu en "cinéma interactif". Réussi ? En tous cas, on aurait tort de faire la fine bouche...



Evidemment, les graphismes ont un peu perdu en couleurs lors du transfert du PC à l'Amiga. Mais ce qui nous inquiète surtout, c'est la rapidité de l'animation. Est-il possible d'obtenir un résultat satisfaisant sur un 68 000 ?

Wing Commander, *le premier volet de cette étonnante épopée galactique qui avait vu le jour sur* PC, *arrive bientôt sur* Amiga. *Vos canons laser vont encore fumer pour empêcher l'invasion Kilrathi.*

Le voilà... Après deux ans d'attente et des promesses, *Wing Commander* va enfin être adapté sur *Amiga*. La version *PC*, parue il y a maintenant près de deux ans, avait étonné le monde de la micro-informatique ludique, prouvant que les *PC* étaient capables de tenir fièrement leur place dans le domaine des jeux d'action. Il faut savoir qu'à l'époque , *Atari ST*, *Amiga* et consoles régnaient en maître dans ce domaine, les jeux d'action *PC*, le plus souvent CGA ou EGA et bruitages PC, faisant triste figure. Chris Roberts, le programmeur, ira d'ailleurs encore plus loin avec *Wing Commander II*, glorifié par un Tilt d'Or bien mérité. Mais revenons au premier volet et à son adaptation sur *Amiga*. Le thème est assez classique, sans être inintéressant pour autant. Vous allez prendre les commandes d'un vaisseau spatial de combat, pour toute une série de missions, (reconnaissance, mission de protection ou de destruction, etc). Deux points forts caractérisent *Wing Commander*. Tout d'abord, la 3D, bien qu'ayant recours au procédé bitmap et non à de la 3D calculée, est superbe: Les combats dans l'espace sont vraiment stressants, le réalisme étant présent au rendez-vous. Autre point capital : la multiplicité des intermèdes animés qui lient de fort belle manière tous les épisodes du jeu. Si l'action prédomine, la stratégie n'est pas totalement absente, puisque vous devrez définir les

A bord de votre chasseur spatial, vous allez affronter l'horrible armée de Kilrathi, un peuple d'hommes-tigres assoiffés de conquêtes.



commander





Wing Commander fut sans doute le premier jeu à retranscrire l'ambiance des space opera à la Star Wars. Une référence... en attendant la sortie prochaine de X-Wing de chez Lucasfilm (pour PC uniquement, pour l'instant).

A l'heure actuelle, seules des images fixes ont été transmises à la presse. Impossible, donc, de juger de l'animation lors des phases de combat. Par contre, les scènes intermédiaires profitent bien des possibilités de l'Amiga en la matière.

bonnes trajectoires de vol, couper court à un combat pour porter secours à un vaisseau en détresse ou apprendre à utiliser les armements plus évolués.

Les graphismes de la version *Amiga* sont vraiment de fort belle facture (il est très difficile de les différencier de ceux de la version *PC*) et l'animation de la démo laisse présager d'un excellent travail. Les bruitages n'étaient pas encore inclus dans notre démo, mais il y a fort à parier qu'ils n'auront rien à envier à ceux de l'original, l'*Amiga* s'étant toujours très bien placé. Test complet très prochainement.

Jacques Harbonn

Transarctica



Le wagon « ambassadeur » est votre quartier général. Une carte de la région vous permet de déplacer vos troupes et de lancer des attaques contre les trains ennemis.

Silmarils nous entraîne dans un futur sombre et glacial où ce qui reste de l'humanité se dispute la suprématie d'une planète recouverte de glace… La Terre !

Nous sommes au XXIe siècle et « l'effet de serre » devenant de plus en plus inquiétant, l'Organisation mondiale de la science décide, en accord avec l'ONU, de déclencher des explosions nucléaires à haute altitude pour former une couche opaque autour de la planète, et ainsi arrêter les rayons dévastateurs du soleil. Mais l'opération de sauvetage tourne au cataclysme lorsque le nuage, bien trop opaque, provoque une nouvelle ère de glaciation, à laquelle bien peu de peuples réussissent à survivre. Quelques siècles plus tard, les mammouths ont fait leur réaparition, les grandes civilisations ont cédé la place à l'anarchie et au chaos, et seules quelques puissantes compagnies de chemin de fer (devenu le seul moyen de transport) - comme l'« Union Vicking » - tentent de maintenir un semblant d'ordre..

Vous jouez le rôle d'un idéaliste qui rêve de redonner vie au soleil et de mettre ainsi un terme au monopole de l'« Union Vicking », dont la cruauté n'a d'égale que l'avidité.A bord de votre train, le Transarctica, vous allez donc parcourir le désert glacé, peuplé de hordes de loups, tout en tentant d'échaper aux trains ennemis de l'« Union Vicking ». Vous devrez veiller à la bonne marche de votre machine (vitesse, destination, cadrans), lui procurer du charbon et l'améliorer, en l'équipant de nouveaux wagons (marchandise, blindés, serres, prisons, hopitaux, vigie). Des gares de triage vous permettront ensuite d'inverser l'ordre des wagons, ce qui s'avère indispensable lors des combats. Depuis votre quartier général, le wagon « ambassadeur », vous pourrez surveiller les trains ennemis Rien ne vous interdit de les bombarder ensuite, de faire sauter des voies ou des ponts, ou bien encore de donner l'assaut à l'aide de vos fantassins et de vos mammouths, tout ceci soutenu par votre artillerie.

Les rares villes sont devenues de véritables stations polaires, d'où émergent encore parfois quelques vestiges du passé, comme le Mont-Saint-Michel, perdu au milieu d'une étendue de glace, mais vous y trouverez tout ce dont vous pourrez avoir besoin (mammouths, explosifs, garnison, esclaves, confitures).

Le jeu sera composé de différentes missions, dont l'ultime objectif sera de faire briller à nouveau le soleil. C'est donc un gigantesque jeu d'aventure, agrémenté d'un soupçon de wargame que Silmarils nous proposera de découvrir dès le mois prochain sur *ST, Amiga, PC* et *Mac*. Le scénario, tiré d'un roman, est d'une qualité malheureusement trop rare dans les jeux micro, et la beauté des graphismes, alliée à la finesse du système de jeu, devraient assurer un succès mérité à ce soft qui sort vraiment des sentiers battus... Rendez-vous le mois prochain pour le test complet de ce jeu d'aventure prometteur.

Marc Lacombe

Les survivants du refroidissement de l'atmosphère se déplacent désormais à bord de gigantesques trains, transformés en véritables machines de guerre. Wagons blindés, artillerie, commandos, espions, fantassins, mamouths, tout y est !



L'intérieur d'une des locomotives à vapeur. Ne vous laissez pas bercer par la beauté des graphismes et veillez à la bonne marche de votre train : surveillez les jauges, faites le plein de charbon et poussez diverses manettes pour piloter la machine.





Pandemonium

Comme dans Lemmings, vous allez choisir un personnage puis une action spéciale. Les graphismes de cette partie sont très clairs. Le joueur pourra facilement apprécier la situation.

Ne vous fiez pas au « look » de Pandemonium ! Mine de rien, ce jeu de Gremlin est un beat'em up hautement stratégique. Très humoristique, il plaira certainement aux fans de Lemmings et deTroddlers, bref, à tous ceux qui aiment l'action et la réflexion.

Le succès et l'originalité de *Lemmings* ne pouvaient laisser indifférents les programmeurs.de la galaxie Après *Troddlers* (label Storm), voici *Pandemonium* (label Gremlin), un beat'em up dont les graphismes font penser à Haggard, le viking,héros d'une bande dessinée anglo-saxonne très humoristique. Tout comme dans *Lemmings*, la stratégie joue un rôle prépondérant dans *Pandemonium*. Vous êtes Bobbins, le roi d'un groupe de guerriers, tous vêtus de rouge, qui portent votre nom ! La mission qui vous est confiée n'a, comme d'habitude, rien de vraiment sorcier. dans le fond :les Bobbins doivent explorer le royaume de Bobbinia afin de retrouver les trente joyaux de la Convoitise. La trentaine de châteaux que vous propose le jeu doivent être investis et débarrassés (si possible) de tous les vilains du coin ! Le programme met à votre disposition une série d'icônes de commande qui vous permettent de contrôler vos hommes.
Le système est quasiment identique à celui de *Lemmings*. Vous cliquez sur une commande, puis sur un Bobbin qui l'exécute aussitôt. De cette manière, les Bobbins peuvent bâtir des ponts, se battre contre les ennemis, lancer des bombes et tirer à l'aide de mousquets.
Contrairement à *Lemmings*, la durée d'une action entreprise (construction d'un pont par exemple) varie selon le nombre de Bobbins qui s'y attellent. Ainsi,chaque Bobbin supplémentaire réduit de cinq secondes le temps global que mettrait un seul homme pour construire un pont.
A noter que chaque Bobbin agit indépendamment des autres, quelque soit l'endroit où il se trouve. Vous pouvez donc agir simultanément sur tous les points stratégiques d'un château. Le joueur devra utiliser ses armes pour éliminer les monstres, surmonter les obstacles, défendre son roi et investir tous les châteaux de Bobbinia.*Pandemonium* sortira sous le label Gremlin sur *Amiga*, *ST* et *PC* en 1993.

Dany Boolauck

Très souvent, il faut sortir les armes pour éliminer un ou plusieurs ennemis. Et bien sûr, le temps accordé au joueur pour chaque mission est limité, bien limité... Bonne chance, Jim !



Super Cauldron

Suite au rachat de Palace Software par la société française Titus, les suites de Barbarian II *et de* Cauldron *vont, enfin, voir le jour dans les prochains mois.* Super Cauldron *(ou* Cauldron III) *est un jeu de plates-formes/aventure dans lequel l'exploration de quatre mondes devrait vous occuper plusieurs jours.*



Les vautours n'attendent qu'un faux pas pour se jeter sur vous. Votre premier sort, jet de pierres, va devenir rapidement obsolète contre ces monstres ailés.

La jeune héroïne de ce troisième épisode est la fille de la sorcière du premier *Cauldron*. Comme sa mère en son temps, elle va mettre toutes ses connaissances magiques au service du bien pour chasser le maléfique sorcier qui vient d'étendre son pouvoir sur la région. Chaque monde à explorer fonctionne de la même façon. Au début, vous vous trouvez au coeur d'une grande « map » circulaire. Si vous en faites le tour, vous rencontrez des ennemis, mais vous ne saurez toujours pas comment passer au deuxième monde. Articulés autour de cette map, plusieurs sous-mondes ouvrent leurs portes à celui qui saura chercher ! En effet, chaque pierre, chaque tronc d'arbre, chaque flaque d'eau, doivent faire l'objet d'une attention particulière. Derrière ces éléments du décor se cachent les entrées des salles et des passages secrets. Vous y trouverez des objets aussi importants que la clé du monde suivant, ou des sorts, qui vous seront indispensables pour vaincre certains monstres et résoudre des énigmes. Au total, il y 12 sorts répartis dans le jeu. Certains sont purement offensifs (boules de feu, boules de bowling, lance-flammes..), d'autres aident le joueur à franchir des obstacles (bombes pour ouvrir les portes, escalier, téléportation etc.). Ces sorts diminuent lorsque l'on s'en sert. En tuant les ennemis et en récupérant les petits crapauds qui sortent de leur défunte carcasse, vous récupérez de l'énergie pour vos sorts. Des pierres magiques postées à l'intérieur de chaque monde permettent de convertir son énergie magique en point de santé. Une bonne gestion de ses forces, et une bonne utilisation de ses sorts sont la base du succès. Enfin votre balai magique, fidèle compagnon, vous transportera au sommet de la réussite. Toutefois, il faut prendre garde à ne pas en abuser. *Super Cauldron* sera disponible en octobre sur *PC*, *Amiga*, *ST*, et même *Amstrad*.

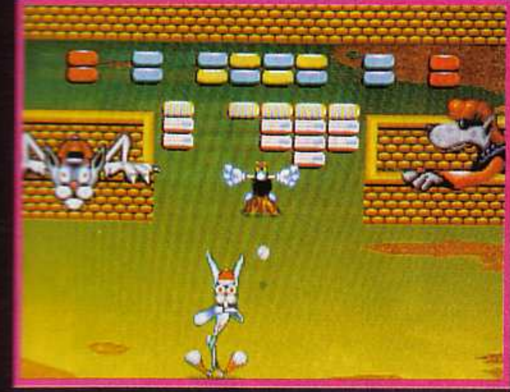
Laurent Defrance



Le petit balai en haut à droite est un moyen de locomotion rapide et (presque) sûr. Mais son utilisation est limitée en nombre et en temps. Dans ce sous-niveau, vous trouverez soit des sorts supplémentaires, soit une clé pour passer au monde supérieur.



Fantôme ou bourreau ? Choisissez votre destin !



Armé de sa batte de base-ball, ce rongeur hooligan n'a qu'une idée en tête : casser de la brique pour venir à bout de cette épreuve ! Action, humour, look B.D et rock n'roll... Ca va chauffer dur dans le petit monde du casse-briques !



Notre lapin se retrouve plongé au cœur d'un monde délirant, aux couleurs chatoyantes. Le jeu contiendra plus de trente tableaux du même genre !

Bunny's Bricks

Vous en avez marre des casses-briques traditionnels ? Vous n'êtes pas le seul... Bunny le lapin, lui aussi, en a plus qu'assez de ces maudites raquettes, pas très maniables, et a trouvé une méthode bien plus efficace : démolir les briques à coups de batte de base-ball ! Un produit de qualité signé Silmarils attendu sur tous formats...

Après tout pourquoi pas... D'autant que les terrains sur lesquels joue notre ami (la plage, le paradis, l'enfer, la lune, etc) sont loin d'être de tout repos et regorgent de gêneurs en tout genre !
En effet, une ménagerie (loups, requins, gorets, crabes, etc) a élu domicile sur le terrain de sport et les bougres n'hésitent pas à gêner notre ami en déviant la balle ou en l'avalant, quand ils ne préfèrent pas dévorer le malheureux rongeur ! Heureusement, plutôt agile de nature (on se souvient encore de sa brillante victoire sur la tortue aux jeux Olympiques de 1668 !), notre héros est capable d'effectuer de superbes bonds et de donner différents coups de batte. De plus, le terrain dissimule tout de même quelques bonus (mitrailleuse, super-batte, gants, etc) qui permettront à Bunny de se défendre plus efficacement.
Vous l'aurez compris, Silmarils change complètement de genre. Le temps d'un soft, cet éditeur français et talentueux délaisse son domaine de prédilection, le jeu d'aventure et d'aventure-action (Ishar, Fetiche Maya, Thargan, etc.) pour plonger dans un délire à la Tex Avery que nous ne sommes pas près d'oublier.
Les graphismes sont superbes et le principe du jeu plutôt alléchant. On attend donc avec impatience la sortie de ce soft bourré d'humour qui nous fera sans doute oublier des années de casse-briques un peu trop tristes et sans grande originalité. Pas de jaloux, *Bunny's Bricks* devrait sortir très prochainement sur la plupart des machines (*Amiga, ST, PC, Mac*)... Amateurs de casse-briques, de base-ball et de civet, à vos porte-monnaie !

Marc Lacombe



L'orchestre local entame un air de fête, tandis que les concurrents entrent sur le terrain. On reconnaîtra, au fond, habillé du tee-shirt "start" notre collaborateur Marc Lacombe. Graphismes superbes, plein de punch et d'humour !



Bunny's Brick est le premier casse-briques dans lequel il est possible de finir entre les machoires d'un requin ! Le jeu regorge d'ennemis aussi rigolos que dangereux, et vous avez de fortes chances de finir en civet !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATARI ST - AMIGA — TOP 20

ATARI ST - AMIGA	ST/AMIGA	ATARI ST - AMIGA	ST/AMIGA
The Games Espana	349/349F	Crazy Cars 3	299/299F
Sensible Soccer	259/259F	Fire and Ice	259/259F
Ishar	299/299F	Grand Prix (Microprose)	349/349F
Dune	ND/309F	Graham Taylor Challenge	299/299F
EPIC	249/249F	Jaguar	ND/259F
Hook	259/259F	Eye of Beholder 2	ND/359F
Vroom Data disc	149/149F	Vroom	249/249F
Civilization	ND/349F	Striker	259/259F
Lure Of Tempress	309/309F	Monkey Island 2	ND/379F
Airbus	359/359F	Global Effect	349/299F

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

	ST/AMIGA
Air Support	ND/259F
Aquatic Games	319/319F
Indy IV (Action)	259/259F
Indy IV (Aventure)	ND/379F
Populous N2 Plus	ND/379F
Super Sport Challenge	299/299F
Wizzkid	259/259F

NOUVEAU ST/AMIGA

DOUBLE BILL
F19 Stealth Fighter
+
Mig 29M Fulcrum
ST/AMIGA
399F/399F

DOUBLE BILL
3D Construction Kit
+
Deluxe Paint 3
ST/AMIGA
399F/399F



ENSEMBLE DU CATALOGUE

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Battle Isle	ND/299F	Pinball Dreams	ND/259F
Birds of Prey	ND/349F	Plan 9	349/349F
California Games 2	259/259F	Pool of Darkness	ND/329F
Carl Lewis Challenge	259/259F	Populous 2	299/299F
Castles	ND/299F	Powermonger Data Disk	149F/ND
Covert Action	349/349F	Project X	ND/259F
Dark Queen Of Krynn	ND/309F	Push Over	259/259F
Giants of Europe	ND/79F	Risky Woods	ND/269F
Harpoon	ND/349F	Robocop 3	259/259F
John Barnes	259/259F	Shuttle	309F/309F
Links	ND/359F	Superski 2	299/299F
Megafortress	ND/309F	Super Tetris	349/299F
Megatraveller 2	ND/299F	Steel Empire	299/299F
Ork	259F/ND	Ultima VI	309F/ND

AUTRES NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA
Bard's Tale Const. Set	ND/319F
Bunny Bricks	229/229F
Castles	279F/ND
Castles data disk	ND/319F
Conquest of Longbow	ND/349F
Crusader of Dark Savant	ND/459F
Daemonsgate	ND/349F
Dominium	299/299F
Free D. CI	ND/279F
G - Loc	179f/ND
Lord of Rings	ND/259F
Nova 9	ND/349F
No Greater Glory	ND/349F
Pacific Islands	299/299F
Pool	259/259F
Populous Challenge data disk	ND/149F
Prophecy of Shadow	ND/329F
Red Zone	ND/259F
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
Rules of Engagement	ND/259F
Utopia Twin Pack	349/349F

PROMOS ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA	ST/AMIGA
John Madden Football	ND/~~259F~~	ND/199
Black Crypt	ND/~~259F~~	ND/225
Master Golf	ND/~~349F~~	ND/199
California Games 2	ND/~~259F~~	ND/199
Addams Family	~~259/259F~~	225/225
Parasol Stars	~~259/259F~~	225/225
Battle Data Disk	ND/~~199F~~	ND/99
Populous Editor	ND/~~199F~~	ND/99
Sports Collection	~~199/199F~~	99/99
Vroom data disc	ND/~~149F~~	ND/99

MANETTES DE JEU

Manette SPEEDKING	125F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	129
Manette NAVIGATOR	149F	QUICJK JOY V SUPERBOARD	175
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F	QUICKJOY TOPSTAR	295

PC COMPATIBLES

NOUVEAU - DOUBLE BILL

F19 Stealth Fighter
+ Mig 29M Fulcrum
399F

3D Construction Kit
+ Deluxe Paint 3
399F

PC COMPATIBLES — TOP 20

PC COMPATIBLES		PC COMPATIBLES	
Aces of the Pacific	399F	Global Conquest	449F
Lure of Tempress	359F	Dark Queen of Krynn	329F
Dune	359F	Prophecy of Shadow	329F
Indy IV (Aventure)	379F	Ultima VII	399F
Hook	349F	Falcon 3.0	449F
The Games Espana 92	399F	Epic	349F
Powermonger	349F	Heroes of the 357Th	349F
Ishar	299F	Push Over	299F
Eternam	349F	World Tennis Champ	349F
Civilisation	399F	Global Effect	349F

PROMOS PC COMPATIBLES

Star Trek	~~349F~~	299
Midwinter 2	~~399F~~	199
Super Ski 2	~~329F~~	279
Corporation	~~299F~~	149
Immortal	~~199F~~	99

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

A Train	399F	F15 Strike Eagle N3	499F
A.T.A.C	449F	Indy IV (Action)	309F
B 17 Fortresse Volante	449F	Mantis	499F
Crazy Cars 3	299F	The Manager	309F

MANETTES DE JEU

TOPSTAR SV227	289F	CARTE SV 202	14
QUICKJOY SV202	175F	QJOY SV 202 + CARTE	29

AUTRES NOUVEAUTÉS

Amazon	309F	Lord of the Rings 2	349F
Birds of Prey	419F	Microprose Golf	499F
Car and Driver	419F	Pacific Islands	349F
Crusader of Dark Savant	459F	Quest for Glory	399F
Daemonsgate	399F	Rex Nebular	499F
Darklands	499F	Risky Woods	319F
Dominium	329F	Sherlock Holmes	419F
Falcon Miss Disk 1	249F	Spécial Forces	399F
Grand Prix Unlimited	349F	Super Sport Chall.	329F
Gunship 2000 Scén.Disk	249F	Task Force 1942	449F
Harpoon Designer	199F	Theater of War	379F
John Madden 2	319F	The Seige	299F
Laura Bow	399F	V for Victory	379F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

Another World	349F	Monkey Island 2	359F
California Games	309F	Plan 9	399F
Carl Lewis Challenge	349F	Rampart	299F
Castles	349F	Steel Empire	349F
Castles Data Disk	149F	Super Tetris	349F
Chessmaster 3000	359F	Toyota	299F
Dungeon Master	349F	Treasure to Savage Frontier	329F
Eye of Beholder N2	349F	Ultima Underworld	399F
F117A NightHawk	399F	Utopia	299F
Harpoon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Jetfighter 2	399F	Wing Commander N2	399F
Links	399F	Wing Com. 2 Spécial N2	199F
Links Hyatt, etc...	179F	World Class Chess	359F



Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD

The 8 bits strike

Non, les 8 bits ne sont pas morts ! Et il existe encore de par le monde des milliers de passionnés prêts à tout pour le prouver. Vous avez un CPC qui prend la poussière dans une armoire ? Ressortez-le et donnez-lui un coup de chiffon car Tilt *vous donne l'occasion de découvrir les démos qui redonnent à cette machine un nouveau souffle de vie.*

Edito

Ca y est, c'est reparti pour une nouvelle année ! A *Tilt* aussi, la rentrée a eu lieu. A tel point qu'on a eu bien du mal à faire tenir toutes les nouvelles infos dans ce Tilt Journal.
Ce mois-ci, nous entamons une série sur les ordinateurs 8 bits qui, contrairement à ce que l'on prétend habituellement, ne sont pas morts et enterrés. Ce numéro est consacré aux CPC mais que cela n'empêche pas les fans de *C64*, de *Spectrum* ou de *TO7* de se manifester.
En outre, vous trouverez dans ces pages les dernières nouvelles concernant le *Falcon 030*, les images de synthèse made in USA, le *CD-ROM*, le *CDTV* et, toujours, les jeux que vous avez crées.

Dogue de Mauve



Cet écran de présentation pour le jeu Zapp 'T' Balls est l'un des plus étonnants que nous ayons vus sur CPC. Le groupe EGS a fait mieux que ce que l'on peut voir sur ST. Ci-contre, un sympathique personnage à la Wizball autour duquel tourne un scrolling.



Depuis l'apparition de machines plus puissantes, le CPC a été délaissé par un grand nombre de personnes pour des raisons techniques flagrantes à l'époque : tristesse des graphismes, faiblesse des musiques et manque de mémoire. Mais depuis plus d'un an, un vent de renouveau souffle sur cette machine, prodigué par des accros qui en repoussent ses limites.
Après l'apparition de la méga-démo *The Demo* du groupe Logon Systeme, qui fut une véritable révolution aussi bien sur le plan de la programmation que du graphisme, le CPC recommença à surprendre. Ses limites venaient d'être repoussées à un point tel que l'on crut être à 100 % de ses capacités. Mais vous allez vous rendre compte que ses frontières n'étaient pas encore atteintes.

L'esprit CPC est loin d'être mort

Depuis *The Demo*, d'autres ont vu le jour, comme la *Paradise Demo* du groupe Paradox qui permit de voir des objets



Si les capacités graphiques du CPC se limitent théoriquement à 16 couleurs simultanément en 160x200, il est clair que les demomakers sont capables de faire beaucoup mieux... Ces rasters et autres équaliseurs auraient tout à fait leur place sur ST ou Amiga. Etonnant, pour un vieux 8 bits, non ?

back ! (1er épisode)

Ci-contre : Un extrait de la Paradise Demo. Remarquez l'overscan en haut de l'écran.
Ci-dessous : Qui a dit qu'on ne pouvait pas faire de 3D sur 8 bits ? Ce smurfer en fil de fer vous montre le contraire.





en 3D. Les démomakers de tout poil se sont arraché les cheveux pour créer des démos dignes de rivaliser avec certaines productions provenant de l'*Atari ST*. Vous voulez des preuves ? D'accord.

Commençons donc par la *Hell Part Demo* de Ramdisk qui sera inclue dans une mégadémo. En haut de l'écran (en overscan), on trouve un décor scrollant sur plusieurs plans, rendant un effet de profondeur du plus bel effet. Au centre, sur la moitié de l'écran, 12 mini scrolling surplombent un raster (barre de couleur) horizontal, puis disparaissent pour laisser la place à des rasters verticaux et horizontaux au pixel près, chacun dessinant des courbes sinusoïdales. Plus bas ,défile un scrolling hard avec une fonte transférée de l'*Amiga*. Le tout en mode 1 et en 12 couleurs. Si l'on sait que le mode 1 ne comprend normalement que 4 couleurs, on se rend compte de la qualité de cette réalisation graphique. Les effets fractales existent aussi sur CPC grâce à Steph qui crée avec son slideshow fractal des effets psychédéliques bien connus sur *ST* et *Amiga*.

Les créations CPC arrivent de tous les pays

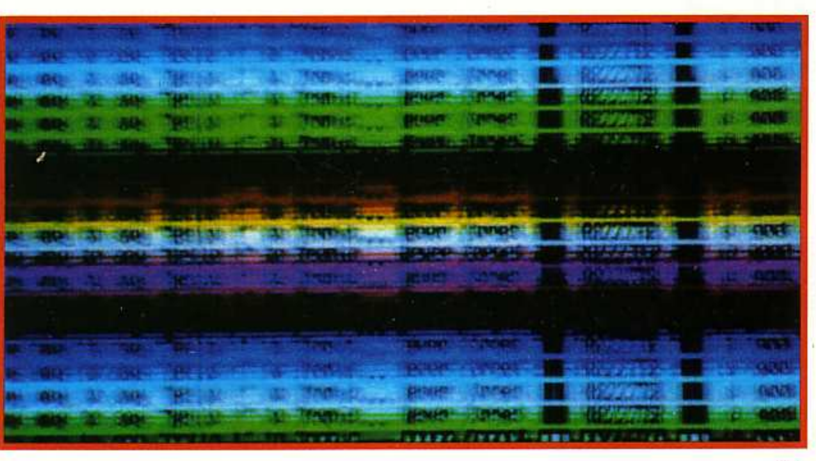
Les Allemands du groupe EGS nous ont concocté un jeu répondant au doux nom de ZAPP ' T ' BALL Advanced Edition. L'intro est la plus belle du moment avec, pour commencer, de l'overscan à chaque écran. Le chargement, musical, précède la partie principale. L'écran entier se met à défiler, un scrolling hard apparaît en bas et se dédouble pour se loger en haut de l'écran. Après quelques nouveaux effets, apparaît un damier sur lequel un homme en 3D fil de fer exécute une petite danse, avant de se transformer en personnage fait de vectorballs (comme sur *Amiga*). Il continue à danser sur une musique créée avec un soundtracker sur CPC+ utilisant des samples transférés du *ST* (pour une qualité équivalente).

La *Castle Demo*, réalisée à l'initiative de Marabu pendant le meeting allemand du mois de juillet, comprend 7 parties, conçues par diverses personnes comme Alien, EGS, KSC. Sans être innovatrice, elle a comme intérêt les musiques sountrack, réalisées elles aussi à l'aide de samples provenant de l'*Atari*. Remarquons particulièrement un

Mais comment font-ils ?

Une démo n'est plus le fait d'une seule personne mais de plusieurs organisant les tâches. Le graphiste réalise ses dessins selon le besoin du programmeur, qui peut ensuite pousser le CPC dans ses derniers retranchements. Il ne reste plus que la musique, généralement conçue en accord avec les effets qui apparaissent à l'écran.
Les graphismes sont maintenant de très bonne qualité grâce à l'*Amiga* sur lequel les artistes comme Eros peuvent donner libre cours à leur talent avant de transférer leur dessin sur CPC.
La puissance des utilitaires graphiques sur *Amiga* permettant la création aisée de logos et de polices de caractères utilisées dans les scrollings.
Pour en savoir plus, n'hésitez pas à contacter l'un des nombreux clubs fournissant, gratuitement, des démos CPC :
C.ROCO COMPUTER CLUB , 446, avenue Louis Herbaux, 59240 Malo les Bains.
AMSTCPC,57, avenue Georges Brassens;95190 Goussainville.





écran qui utilise 24 images pour la déformation d'un drapeau.
L'Angleterre n'est pas en reste. CRTC vient de sortir la *CRTC Demo*, dotée de très bons graphismes et qui apporte la contribution anglaise à la bonne marche du CPC.

L'avenir du CPC reste prometteur grâce aux transferts de l'Amiga et du ST

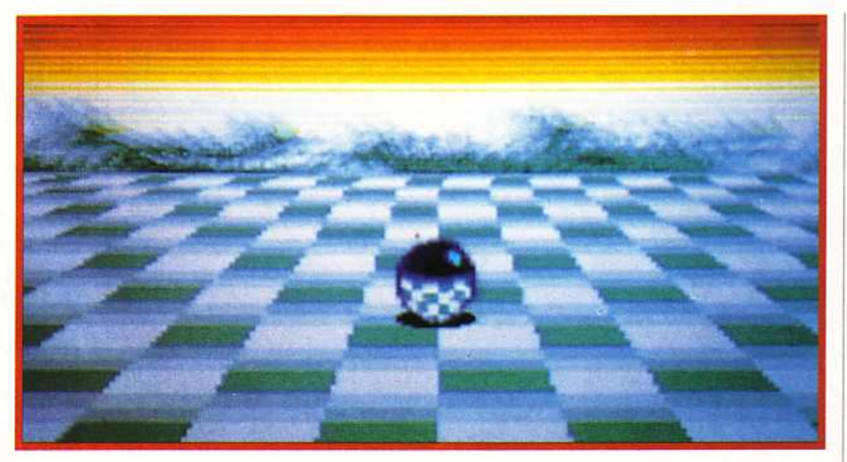
Vous en voulez encore ? Aucun problème. La sortie prochaine de la *5 KB Demo 3* et de la *OVERFLOW 4* vont continuer cette révolution. La première profite d'un chargement musical avec un scroll hard et des vumètres. Et encore, ce n'est que le chargement...
Le menu de la seconde disposera des graphismes de *Shadow of the Beast* (en mode 0 et overscan), sept scrollings différenciels pour le décor et une animation absolument irréprochable du personnage.
Et finalement, pour la première fois sur CPC, de la 3D surface pleine. Dans les démos de taille beaucoup plus réduite (mais non moins intéressantes), on trouve la *Static Demo* de Dr Felix n'utilisant que des graphismes et des fontes *Amiga*.
Dans la *Cocoon Demo* de LBC et CJC, vous assisterez au vol d'un oiseau en 17 sprites pour une animation extrêmement réaliste. Superbe ! Voilà ,c'est tout pour cette fois-ci.
Nul doute que vous regarderez désormais votre vieux CPC d'un œil nouveau. Les 8 bits ne sont pas morts, bien au contraire, ils étaient seulement en hibernation et leur formidable réveil n'a pas fini de vous étonner.

Damien Wolnik-Bancal
& Dogue de Mauve



Les meetings du CPC

Depuis la disparition de salons comme l'Amstrad Expo qui avaient pour but la promotion de l'Amstrad, les CPCistes ont comme seul moyen de rencontre l'organisation de meetings. Cela permet au codeurs d'échanger des idées et des astuces de programmation. Les organisateurs sont souvent des groupes qui en invitent d'autres. Car on ne parle pas de concurrence entre « CPCistes », on parle de complicité. L'organisation est des plus simples : une salle des fêtes, une cave ou un grenier, des passionnés et une immense quantité de nourriture en tout genre (la création, ça donne fin).
L'une des plus importantes fut L'European Meeting Demo 2 organisée par le Logon System à Reims, au mois de juillet dernier. Elle regroupait plus de 60 personnes venues d'Angleterre, d'Allemagne, de Suède, de Suisse et de France.



Voici une démo de The Securitate sur CPC. Overscan, scrolling de fond, damier (réalisé par cyclage de couleurs) et rasters viennent compléter l'animation d'une « boule qui roule ». Décidément, le CPC n'a pas fini de nous étonner !

Le main menu de la Paradise Demo de Paradox est l'une des rares à utiliser le mode 0. Ce que l'on perd en résolution, on le gagne en couleurs. Remarquons que le style graphique du menu s'inspire des jeux à la Ghost'n'Goblins. Enfin, le principe est identique aux main menus sur ST : choisissez votre porte pour accéder à la démo de votre choix.

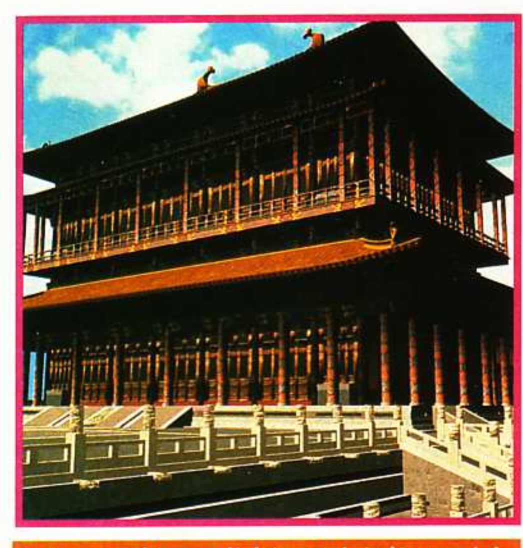
LEXIQUE DE DE LA DEMO SUR CPC

OVERSCAN : encore appelé Fullscreen. On retire la bordure noire autour de l'écran. Les graphismes et les scrollings défilent sur tout l'écran.
RUPTURE : technique de programmation qui délimite une portion de l'écran avec ses propres caractéristique : résolutions, nombre de couleurs...
MULTIMODE : le CPC a 3 modes graphiques très distincts : le mode 2 utilisant 2 couleurs, le mode 1 utilisant 4 couleurs et le mode 0 utilisant 16 couleurs. Le multimode permet d'utiliser les modes ensembles.
SCROLLING HARD : technique spéciale développée par les programmeurs de demos pour un defilement de scroll plus fluide.

SIGGRAPH'92

La synthèse made in USA

Six mois après Imagina, nous voilà emportés par le torrent d'images du plus attendu et du plus important des salons de « computer graphics » au monde : le Siggraph. Après Las Vegas, c'est Chicago qui a eu le privilège d'accueillir la dix-neuvième (!) édition de cet événement. Qu'il est loin le jour où pour la première fois l'on a pu représenter un objet réel en filaire sur un écran d'ordinateur !



Ce sympathique cliché est tiré d'une série documentaire de la chaîne japonaise NHK : « Great Mongolia ». Axée sur la recherche archéologique, elle vise À représenter de la manière la plus authentique possible l'architecture et les paysages des capitales de l'Empire Mongole et de la Chine du XIIIe siècle. Ces deux minutes d'animation présentées au Théâtre Electronique ont été notamment réalisées sur station *SGI* par Taisei Corporation (Tokyo, Japon).

Avec plus de 30 000 visiteurs pour cette édition contre 25 000 les autres années et 3 000 à Imagina, le Siggraph est de loin la plus grande manifestation au monde dans le domaine de l'image de synthèse. Toutes les applications imaginables de la synthèse y sont abordées, de la visualisation scientifique aux mondes virtuels en passant par la production audio-visuelle (le domaine de prédilection d'Imagina) ou le design industriel.

En plus de son exposition commerciale, le Siggraph propose comme à Imagina une série de conférences sur de multiples visages de la synthèse, ainsi que des séances de projection en salle (« The Electronic Theater »). Mais à ces conférences doivent s'ajouter des débats et de véritables cours théoriques sur les techniques de la synthèse d'images, de niveau débutant à expert. Et pour animer ces conférences, ces cours ou débats, on a évidemment fait appel aux plus respectés des chercheurs du milieu. Sont évoqués et approfondis dans ces séances « amphithéâtrales » tout ce qu'il faut savoir sur les techniques de modélisation et de rendu, sur la TVHD, les applications médicales,

AUDIO-VISUEL : L'IMAGE DE SYNTHESE « GRAND SPECTACLE »

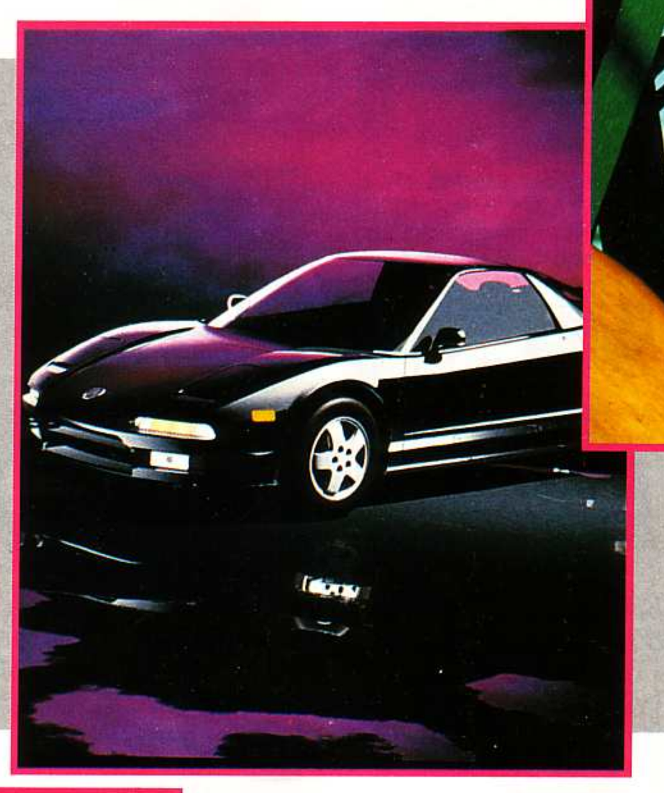


Ces vagues en mouvement, cette effervescence, ces bulles et ces glaçons flottant ne sont que synthèse d'image. 27 secondes d'animation signées MetroLight Studios, Los Angeles, pour le plus grand plaisir de l'audience du Théâtre Electronique.

SIGGRAPH'92

AUDIO-VISUEL : L'IMAGE DE SYNTHESE « GRAND SPECTACLE »

Elles font rêver, ces images de synthèse qui s'infiltrent progressivement dans les génériques TV, les pubs, les clips vidéo, les habillages de chaîne ou les effets spéciaux de cinéma. Mais les producteurs, publicitaires et autres commanditaires potentiels boudent toujours ce formidable produit, en raison de son prix encore très élevé aujourd'hui : plusieurs milliers de francs par seconde d'animation, voire bien plus dans les cas extrêmes. Pourtant, ces prix se justifient en raison du travail important qu'ont fourni les graphistes, infographistes et réalisateurs. Même si les logiciels (Softimage, TDI Explore, Wavefront, Alias...) sont de plus en plus ergonomiques et performants etles stations de travail plus puissantes, cela ne suffit pas encore. Mais après tout, c'est peut-être mieux ainsi, les choses rares ne sont-elles pas celles que l'on apprécie le mieux ?



C'est beau ce que l'on peut faire avec *Alias*, non ? Puisque vous voulez tout savoir sur le comment et le pourquoi de la création de cette voiture, alors sachez que la flaque d'eau a été réalisée au moyen de fractales. Savez-vous pour quels films le logiciel *Alias* a-t-il notamment été utilisé ? *Les Temps modernes* ? Non. *Autant en emporte le vent* ? Non plus. *Abyss* ? *Terminator II* ? Eh, pas si bête...

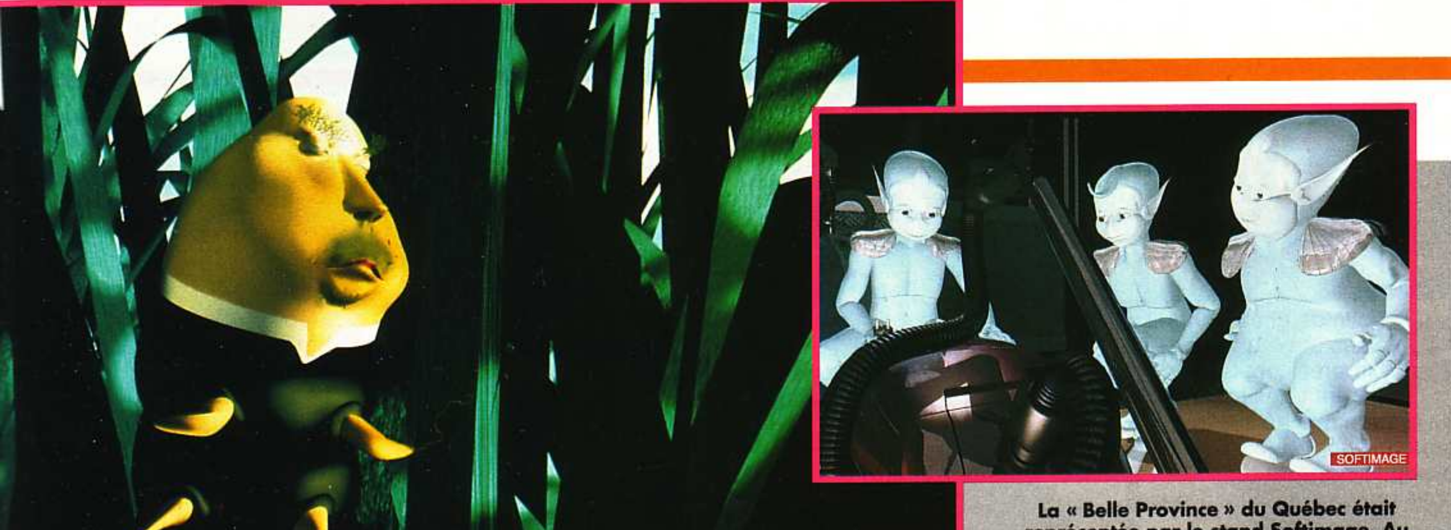
les systèmes de particules, les métamorphoses, les fractales, le multimédia, les réseaux, l'art (qu'on a souvent tendance à oublier), la réalité virtuelle, la vie artificielle, l'animation, les systèmes interactifs et j'en passe. A signaler aussi une nouveauté dans cette dernière édition du Siggraph : la création d'un espace-jeune, le « Sigkids », destiné aux 11-17 ans, où se côtoient des *Mac*, des *PC* et des *Amiga* tournant à plein régime entre les doigts experts de jeunes créateurs en herbe, rêvant de pouvoir un jour troquer leur micro-ordinateur contre une station *Silicon Graphics Iris* ou un *RS/6000*. Drôle de voir tourner dans un même salon une démo de groupe sur *Amiga* et une démo de logiciel de synthèse sur station graphique...
Enfin, une galerie d'art, un espace de démonstration exclusivement dédié à la recherche en matière de visualisation scientifique ainsi que de multiples attractions (dans le domaine de la réalité virtuelle notamment) venaient compléter ce grand rendez-vous de 92. Je vous laisse découvrir, photos à l'appui, quelques-uns des thèmes abordés lors de ce salon. Un salon dont il faudra bien se remettre avant la fin de l'année, car Imagina'93 pointe déjà son nez bronzé par le soleil de Monte-Carlo !

Patrick Raynaud

L'animation en 3D mappée temps réelle rendue possible à un coût RELATIVEMENT faible par le système *ESIG-2000* d'Evans & Sutherland, leader du marché des simulateurs. Serait-ce l'avenir de nos jeux micros ?

LA SYNTHESE ET LES JEUX.

Et la synthèse dans les jeux, c'est pour quand ? Pour tout de suite diront certains, en pensant au dernier article de Tilt paru sur le jeu « Guest» de Virgin Games. Oui, mais le CD, ce n'est pas pareil, ce n'est que du stockage d'images et de séquences précalculées, rétorque le sage Yoda. Il n'y pas d'interaction entre le joueur et le programme. Et pourtant c'est vrai, c'est déjà de la synthèse, et d'ailleurs le logiciel de synthèse qui a permi la création des superbes séquences 3D de Guest, 3D Studio, était présenté (et très apprécié du public) sur le stand Autodesk au Siggraph Mais ce que nous ne sommes pas prêts de voir sur notre micro, ce sont des animations interactives mettant en scène non seulement des objets complexes en 3D, mais également mappés et illuminés. Notez que même les démonstrations couramment faites sur les mondes virtuels se font avec des environnements graphiques somme toute encore très primaires. En fait, il existe des systèmes d'animation 3D réaliste en temps réel. Ce sont bien sûr les simulateurs, mais ce n'est pas le genre de bestiole qué l'on héberge à la maison. Cependant, on a pu constater que les prix de la simulation en temps réel tendaient à baisser. Ainsi, Evans & Sutherland présentait ESIG-2000, un système d'animation 3D avec mapping et source lumineuse à 60 images/seconde, mais cela reste un peu trop cher pour le particulier !



La scène se passe sur un terrain de golf où il ne fait pas très bon vivre lorsqu'on ne mesure que quelques centimètres de haut. TDI nous joue la carte de l'humour avec ce film cocasse d'une minute en TV Haute Definition créé au cours des nombreuses heures de bêta-test de la toute dernière version (3.0) d'*Explore* et *TDImage*.

La « Belle Province » du Québec était représentée par le stand Softimage. Au Théatre Electronique, nous avons eu le plaisir de voir évoluer pendant 40 secondes ces trois aliens dans une publicité Siemens signée Spans & Partners, créée sur logiciel Softimage.

A L'HEURE DE LA STÉRÉOSCOPIE

Les exposants et organisateurs de ce Siggraph 92 ont joué à fond la carte de la stéréoscopie. De nombreuses images et animations étaient en effet présentées en relief : exposition d'hologrammes, lunettes 3D sur les stands, mondes virtuels, etc. Comme chacun le sait, la perception en relief est possible dès lors que l'on regarde une image sous deux angles différents. Un borgne ne peut pas voir en relief car il n'a qu'un angle. Pour une photo ou une image de synthèse, c'est la même chose : il faut deux appareils photo ou deux caméras virtuelles disposés parallèlement. Donc si vous faites des images 3D et aimeriez les voir en relief, sauvegardez une première fois votre image normalement, puis déplacez votre caméra vers la droite, et sauvegardez une deuxième image. Si vous avez les moyens de shooter ces deux images en diapo, ne ratez pas l'occasion de les apprécier en relief à l'aide d'un visualiseur de diapo stéréo (vous savez, en forme de jumelles, une diapo pour chaque œil).

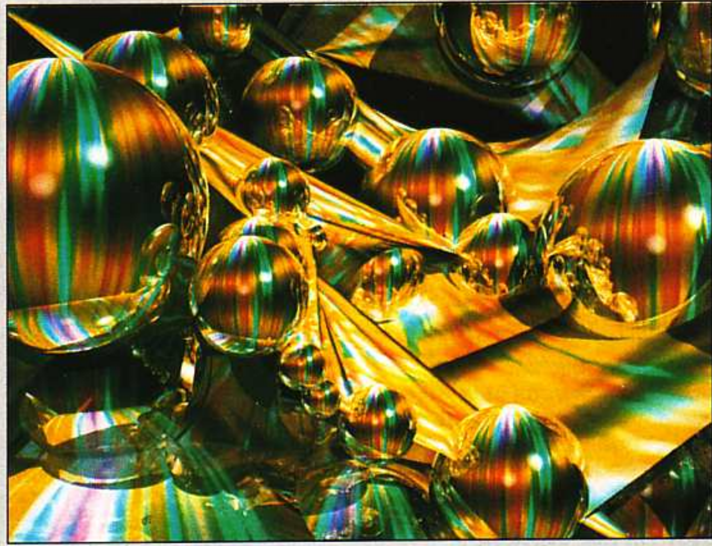
Maintenant, place à une grande première dans Tilt : savez-vous qu'il existe un moyen assez spécial de voir ces deux images en stéréoscopie sans recours au moindre instrument ?

Vous voulez essayer ? Très bien : les paires d'image ci-contre sont des exemples d'images avec prise de vue décalée (notez la légère différence d'orientation entre les deux images de chaque paire). En vous plaçant bien en face et en louchant de manière à rassembler les deux images en une seule, vous découvrirez leur relief. Avec un peu d'entraînement, vous devriez y arriver, et vous verrez, une fois qu'on y arrive bien, on en redemande !

Si vous avez des difficultés, prenez une règle et inscrivez un point à mi-longueur exactement de chaque image. Puis essayez de rassembler les deux points de chaque paire en louchant dessus, le relief devrait apparaître comme un mirage.

Voilà, bonne chance dans votre quête de la sainte stéréo !





EN BREF...

BJ-20 : LES BULLES DE CANON

A la fois design, portable et efficace, c'est la BJ-20, la nouvelle imprimante à bulle de chez Canon. Sans être au top de l'impression, la BJ-20 garantit des résultats de grande qualité sur tout type de support (papier, plexiglas souples, enveloppes, etc.).Elle dispose



d'une dizaine de polices et d'un chargeur amovible de 50 feuilles. Enfin, elle sait se faire très discrète (ce qui nous change des stridulations de notre bonne vieille imprimante à *Tilt*). Pour moins de 6 000 F (prix public), la BJ-20 est un bon compromis puissance / prix. DdM



LE C64 EST TOUJOURS VIVANT !

Vous pensiez que le vieux *Commodore 64* était mort et enterré ? Que nenni ! A travers toute l'Europe, les fanatiques du meilleur des 8 bits continue à œuvrer pour promouvoir leur machine. Parmi eux, Wolfgang Piroth, un vrai passionné, qui réalise et diffuse régulièrement des catalogues de logiciels du domaine public sur *C64/C128*. Si vous êtes également possesseur de *C64* et que votre machine a soif de nouveautés, n'hésitez pas à le contacter : Wolfgang Piroth, 6, avenue de l'Aigle, 93310 le Pré-St-Gervais. DdM.

CD-ROM

Freewares en pagaille, images de qualité, visites exotiques, histoire, politique et économie, la moisson de ce mois-ci en matière de CD-ROM aura de quoi satisfaire tous les amateurs. Dommage que les prix restent encore un peu élevés...

Night Owl's

Cette compilation de logiciels du domaine public est un véritable régal. Tout d'abord, l'éditeur n'a pas lésiné sur la quantité puisque ce CD contient plus de 600 Mo de données, sous forme compactée. Ensuite, ces données sont parfaitement bien organisées, permettant une recherche facile d'un titre particulier. Ainsi, il n'y a pas moins de 58 catégories différentes, allant des communications à la musique, en passant par les utilitaires en tout genre, les applications Windows ou les images GIF. Le gestionnaire, très agréable d'emploi, simplifie encore la tâche. Il fournit un descriptif assez détaillé de chaque programme et permet de copier ou de décompacter directement les fichiers voulus. Mais surtout il facilite ces choix de plusieurs autres manières : recherche d'une chaîne de caractères au sein du descriptif ou du nom des fichiers, lecture directe des fichiers texte accompagnant la quasi-totalité des programmes compactés ou test du programme avec retour direct dans le gestionnaire. Contrairement à d'autres CD-ROM de freewares, ces programmes sont récents (90-91) et souvent d'excellente qualité. Citons en vrac les dernières versions de Graphic Workshop et de Compushow (deux ténors de l'image) ; une quantité impressionnante de fichiers Midi, Sound Blaster, AdLib, MT32 et bien d'autres ; des utilitaires pour changer la configuration au boot, améliorer le DOS, gérer le disque dur et ses sauvegardes ou tester son *PC*; des antivirus, des aides à la programmation, des jeux de toutes sortes, DOS ou Windows, etc. Un superbe CD (CD-ROM Wayzata, distribué par Euro-CD ; Prix : H).

Des compilations de sharewares à ne pas manquer.



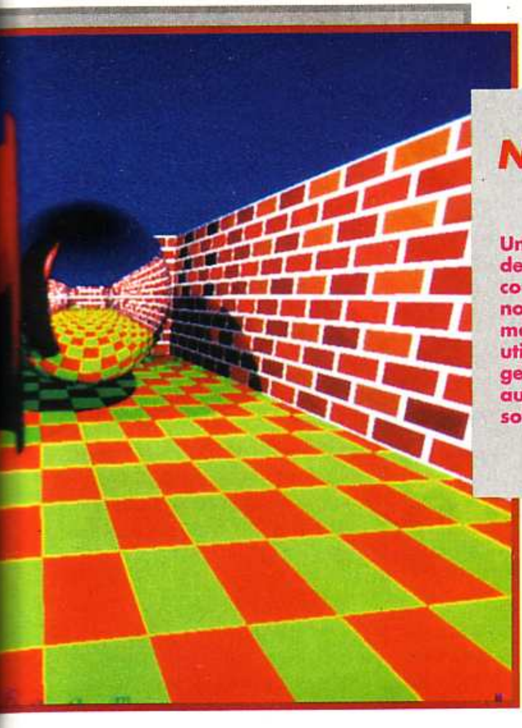
Islo Select

Encore une compilation de logiciels du domaine public, qui couvre toutefois un domaine plus large que le précédent. Outre les programmes *PC*, ce CD contient aussi 2 000 programmes *Mac*, 4 000 utilitaires en tout genre pour *Amiga* et une quantité impressionnante d'images. Les freewares pour *PC* disposent d'un gestionnaire d'un bon niveau. Les programmes se regroupent en 16 catégories (communications, jeux, graphismes, programmation, utilitaires divers, etc). Là encore le gestionnaire se charge de vous fournir une description succincte du programme, dispose d'un



Islo Select

Cette compilation de freewares concerne aussi bien le PC que le Mac ou l'Amiga. Elle recèle également de splendides digits (2 900 au total !)



Night Owl's

Un CD de 600 Mo de programmes compactés. De quoi nourrir votre machine en utilitaires en tous genres, avec entre autres de bons softs graphiques.

module de recherche, et permet de décompacter les fichiers compressés. Il autorise aussi le lancement d'un programme fraîchement décompacté pour test. Les programmes sont un petit cran en dessous du CD précédent, mais restent d'un très bon niveau d'ensemble. L'*Amiga* et le *Mac* sont plus mal lotis. Ils ne disposent pour la sélection que d'un simple catalogue texte. De plus, contrairement au *PC*, les utilitaires de décompactage (format LZH pour *Amiga* et SIT pour *Mac*) ne sont pas fournis. Enfin, il faudra s'affranchir de la différence de format d'écriture à l'aide d'utilitaires, non fournis eux aussi (DOS to DOS pour *Amiga*, et Apple File Exchange pour *Mac*). En revanche, une fois ces « embûches » contournées, l'utilisateur se trouvera à la tête d'une impressionnante logithèque de freewares, encore plus appréciables sur *Amiga* où ils sont plus rares, car mal importés. En ce qui concerne les images, elles sont stockées sous différents formats (GIF, PIC, MAC, PCX, ILBM), mais le problème est ici plus simple car

Islo Select propose un choix impressionnant d'images sous différents formats. Il s'adresse en outre aux possesseurs d'Amiga, jusqu'ici délaissés par ce support. Pas moins de 4 000 utilitaires sont proposés pour la machine de Commodore.



The Hawai CD

The Hawai CD vous permet de franchir les océans et de fournir à votre PC ou à votre Mac de très belles photos digitalisées de l'île paradisiaque. D'un intérêt relativement limité, sauf pour les nostalgiques des vacances ensoleillées et des Beach Boys...



bon nombre d'utilitaires graphiques pour *PC* sont capables de lire tous ces formats. Ces images sont de qualité inégale, certaines superbes et d'autres vraiment quelconques, mais leur profusion (le CD en offre près de 2 900 !) permet à chacun d'y trouver son bonheur. Un excellent CD de freewares et d'images, qui couvre la totalité des 16 bits, *Atari ST* excepté (CD-ROM Islo Tech, distribué par Euro-CD, prix : nc).

De superbes images à des prix très attractifs.

Winware

Encore un CD de freeware, mais celui-ci ne s'adresse qu'aux utilisateurs de Windows. Ce CD se scinde en fait en deux volumes. Dans le premier, les logiciels sont fournis sous forme compactée (ZIP). Malheureusement le décompacteur n'est pas livré sur le CD. De plus, il n'y a pas de réel gestionnaire et les descriptions des programmes sont très succinctes. Pour en savoir plus, vous serez souvent obligé de décompacter le fichier pour lire la documentation correspondante. Cette gestion catastrophique est une entrave sérieuse à une exploitation rationnelle. Le second volume est plus simple d'usage. Les programmes sont ici livrés sans compactage, chacun disposant de son propre répertoire. Mais, en dépit du regroupement par type, il reste encore difficile de retrouver rapidement un programme donné. C'est d'autant dommage que ces freewares sont d'une grande diversité et souvent intéressants. Les inconditionnels de Windows accepteront de prendre le temps de se constituer un catalogue explicite, mais les autres risquent de se décourager (CD-ROM CeQuadrat, distribué par Euro-CD ; Prix : nc).

The Hawai CD

Ce CD est intégralement dédié à l'image et tout particulièrement à ce que l'on peut découvrir à Hawaï. Les 60 photographies se partagent en deux parties. La première regroupe des paysages et des scènes de vie de cette île paradisiaque.La seconde partie est dévolue au charme, avec un joli modèle insulaire. Les images sont de bonne qualité (SVGA en 640 x 480 et 256 couleurs) et fournies sous format TIFF pour *PC* et *Mac*. Mais on reste un peu sur sa faim, les 37 Mo d'images (en fait la moitié pour chaque machine) s'avérant onéreux pour un usage non professionnel (CD-ROM Pacific CD, distribué par Avancée ; Prix : H).

Ocean Imagery

Encore un CD consacré à l'image. La mer et tout ce qui s'y rattache constituent le thème central. Vous pourrez ainsi découvrir différents bateaux, quelques animaux marins, des plages bordées de palmiers, des couchers de soleil superbes, des vagues impressionnantes et pour finir divers sports aquatiques. Ces images, le plus souvent d'une grande beauté et d'une excellente résolution (1100 x 800 en moyenne !), sont livrées au format TIFF, selon trois modes différents.
Le premier mode, monochrome, conviendra parfaitement aux besoins de la PAO courante.
Dans le second, les images sont en 256 couleurs.
Le dernier mode, le plus gourmand en place, livre ses images au format 24 bits (16 millions de couleurs), seul compatible avec les exigences de l'édition professionnelle. Un CD aux images

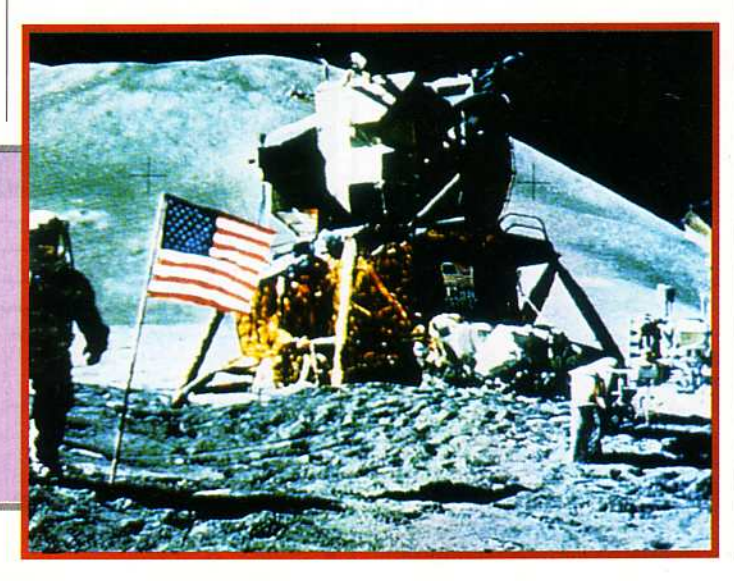


Ocean Imagery

Une banque d'images consacrée au monde marin : paysages, animaux, bateaux et sports nautiques.

Apollo

Pour tous ceux qui sont fascinés par les premiers pas de Neil Armstrong sur notre satellite, un superbe album photos pour revivre la plus fabuleuse aventure vécue par l'homme.




MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!
GOBLIINS 2
LES REVOICI ENFIN DANS
UNE AVENTURE DESOPILANTE
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON
The Prince Buffoon
Disponible sur:
PC COMPATIBLES (256 VGA)
AMIGA, ATARI ST
A partir du 15 Octobre 1992
COKTEL VISION
COKTEL VISION
5, Rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (1) 46 30 99 57

superbes et dépaysantes mais au prix professionnel (CD-ROM Gazelle Technologies, distribué par Avancée ; prix : I).

Apollo

Comme son nom l'indique, ce CD est dédié aux différentes missions Apollo et à la conquête de l'espace en général. Cette base de données est d'une grande richesse, contenant à la fois beaucoup de texte et de nombreuses images.
La recherche des informations au sein de cette base s'effectue à l'aide d'un programme DOS performant. Il permet en effet de rechercher un ou plusieurs éléments simultanément, avec la possibilité d'utiliser des opérateurs logiques complémentaires (ET, OU, ET PAS). Le programme constitue alors une liste correspondante, dans laquelle vous pourrez vous déplacer pour voir, copier ou imprimer les « fiches ». Les images sont disponibles en mode VGA et SVGA pour les principales cartes graphiques du marché. Un CD qui ne peut laisser indifférent les amoureux de l'espace à condition qu'ils parlent anglais (CD-ROM Quanta Press, distribué par Euro-CD ; Prix : nc).

The Presidents

Ce CD va vous instruire en détail sur les présidents des Etats-Unis. Bien que n'étant pas sous Windows, le programme est très agréable d'emploi, faisant un parfait usage de la souris et des fenêtres. Le plus important regroupe les « fiches » de chaque président. Ces fiches sont d'une grande richesse. Les photographies reproduites en VGA 256 couleurs sont nombreuses. Les documents sonores d'époque sont parfaitement reproduits grâce au support CD. Le texte explicatif, bien détaillé, aborde les aspects familiaux, politiques et généraux de la vie du président. En mode hypertexte, certains mots clés peuvent être explicités. Vous pourrez aussi survoler d'un coup d'œil l'équilibre des partis politiques et les principaux événements mondiaux de l'époque. Mais le plus impressionnant reste les documents filmés d'époque. Vous disposerez aussi de données sur l'histoire mondiale, les partis politiques et la présidence (illustrés par de nombreuses cartes et photographies). Un excellent CD en anglais (CD-ROM National Geographic Society, distribué par Euro-CD ; prix : H).

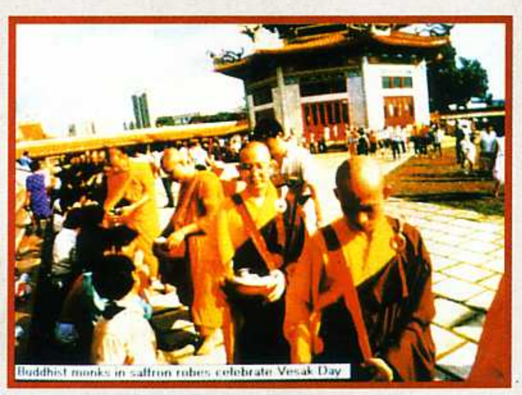
Un outil idéal pour les historiens.

The Presidents



Si la vie de Jefferson vous fascine, si le destin de Johnson vous captive, cette base de données est consacrée à l'histoire des différents présidents américains.

Great Cities of the World (v.2)



Berlin, Rome, Jerusalem, Singapour, Johannes bourg, Seoul, Chicago, Toronto, San Francisco et Buenos Aires: votre PC fait le tour du monde en un seul disque. Préparez vos passeports.

Great Cities of the World, volume 2

Tout comme le premier volume que nous vous avions déjà présenté, ce CD vous invite à une ballade touristique au cœur de dix grandes villes : Berlin, Rome, Jerusalem, Singapour, Johannesbourg, Seoul, Chicago, Toronto, San Francisco et enfin Buenos Aires. Commencez par vous mettre dans l'ambiance en regardant le diaporama commenté (en anglais), qui met à profit le SVGA et les capacités sonores du CD. Le gestionnaire Windows MPC rend très facile la consultation des domaines très variés proposés : lieux touristiques, culture, moyens de transport, shopping, hôtels, restaurants, loisirs, etc. Un Quizz vient éventuellement vérifier vos connaissances. Un CD dépaysant mais un peu cher (CD-ROM Interoptica, distribué par Euro-CD ; Prix : H).

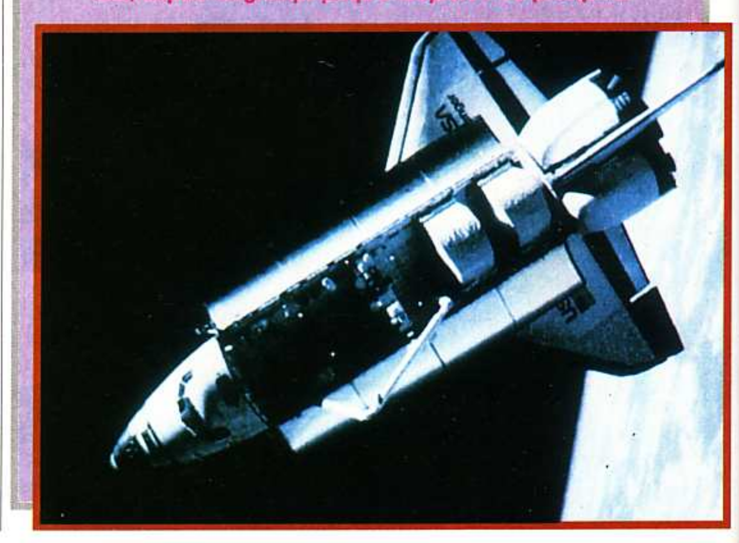
Time Table of History: Business, Politics & Media

Ce CD est une gigantesque base d'informations sur l'ensemble des faits politiques, économiques et médiatiques de l'ensemble du monde, depuis l'apparition de la vie jusqu'à nos jours ! La recherche des fiches est aisée grâce à un gestionnaire bien conçu et ergonomique. Cette recherche peut s'effectuer de différentes manières : sélection sur un ou deux mots clés combinés, vue générale sur la « carte du temps » ou présentation séquentielle des fiches. Un petit regret : la gestion un peu lente. Les textes clairs (en anglais) sont en mode hypertexte étendu (chaque mot peut donner lieu à une recherche, simplement en cliquant dessus). De nombreux éléments enrichissent la présentation : cartes, graphiques, photographies, documents, animations (en fait une succession d'images fixes) et déclarations de personnages célèbres. Un logiciel passionnant, qui se révèlera utile à l'étudiant et une mine de renseignements pour les curieux (CD-ROM Xiphias, distribué par Euro-CD ; prix : H).

Jacques Harbonn

Time Table of History : Business, Politics & Media

Une énorme base de données historiques pour tout savoir sur tout, depuis longtemps jusqu'à toujours ! Ou presque...



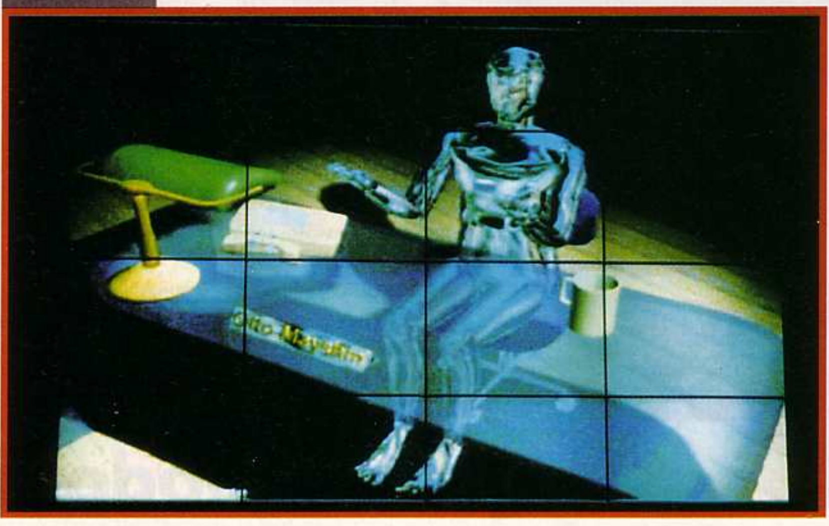


Non, non, ce n'est pas un simple STE mais bel et bien un Falcon 030 (regardez le joli logo en couleur au-dessus du clavier).

Le Falcon s'envole

Comme chaque année, la ville de Düsseldorf a accueilli le salon dédié à la marque Atari*, organisé par* Atari *et destiné aux fans d'*Atari*. Cette fois-ci, tous les visiteurs attendaient un événement de taille, la présentation officielle du petit dernier de la firme des Tramiel, le* Falcon 030.

Nous avions longuement parlé du *Falcon* 030 le mois dernier, mais voici l'occasion de préciser quelques points. Tout d'abord, l'apparence : la carrosserie est celle d'un 520STE, d'un gris sombre mais pas aussi noir que les prototypes et les photos parues dans la presse étrangère le laissaient supposer. Comme nous vous l'avions annoncé, il est équipé d'un microprocesseur Motorola 68030 cadencé à 16 MHz et dispose toujours de résolutions graphiques de type SVGA et du mode True Color. Pour la mémoire, on peut espérer une version de base avec 4 Mo. Le *Falcon* allemand est accompa-



Dans le coin réservé au Falcon dans l'Atari Messe, on trouvait un grand mur d'images qui présentait des graphismes tout droit venus du PC (en Super VGA 256 couleurs).
Une chose est sûre à propos du Falcon : il peut produire des images superbes.

Distribution : nouveau concept

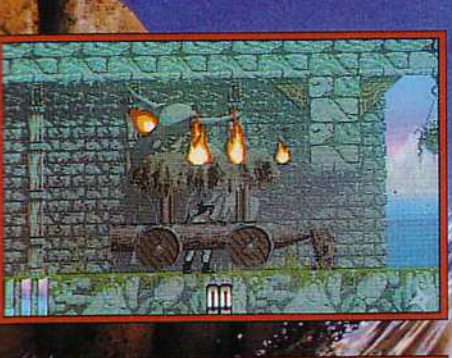
Dongleware est une nouvelle société dont le patron, Meinolf Schneider, est programmeur de jeux. Passionné par les jeux de réflexion, c'est naturellement qu'il a conçu Oxyd*. S'inspirant de* Bombuzal *sur* Amiga*,* Kwirk *sur* Game Boy *ou du célèbre jeu de société* Memories*, ce soft tourne sur de nombreuses machines :* Amiga, Mac, Next, PC, ST, TT *et bientôt* Falcon*. Le principe de vente est spécial : le logiciel est vendu une trentaine de francs avec les codes permettant d'accéder au 10 premiers niveaux. Si le jeu plaît, il est nécessaire d'acheter le livre d'Oxyd qui contient les codes des niveaux supérieurs. Dongleware aurait trouvé un partenaire pour distribuer ses produits chez nous. Nous vous proposerons donc dès que possible un test de ce puzzle-game.*

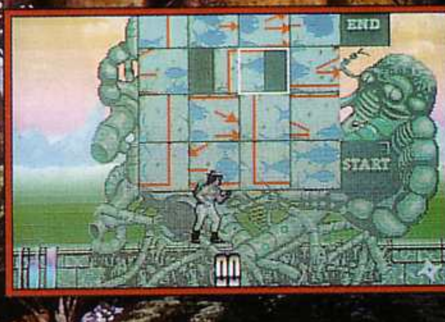
David Téné



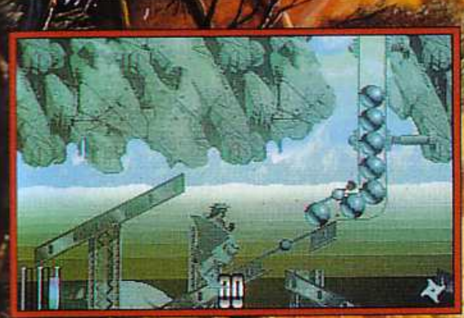


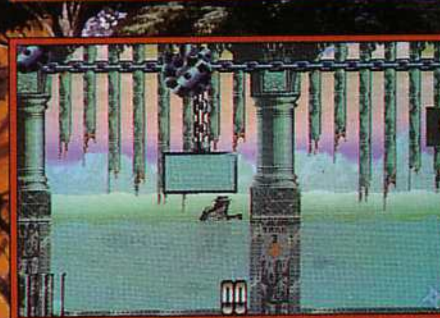












SHADOW OF THE BEAST III

Malethoth reste une menace mortelle, vous ne serez complètement libre de son influence maléfique que lorsqu'il aura été totalement anéanti. Sous la forme d'un faible être humain, vous allez maintenant subir de nouvelles épreuves et affronter de puissants adversaires qui se mettront entre vous et "the Beast" pour le combat final.

Caractéristiques : Sprites hardware multiplexés en vue latérale - 800 K de musique évocatrice - des centaines de couleurs hallucinantes simultanées à l'écran - déroulement parallaxe à 8 voies

Le dernier de l'exceptionnelle trilogie, **SHADOW OF THE BEAST III** a été réalisé pour recevoir encore de meilleures récompenses que ses prédécesseurs

BEAST I : Jeu AMIGA de l'année **BEAST II : Meilleure présentation**



PSYGNOSIS LTD., UNITED KINGDOM. TEL: 44 51 709 5755 LA FRANCE: EXASOFT. TEL: 33/72.17.07.83

UN PIN'S "BEAST III" GRATUIT DANS LA BOÎTE

EN BREF...

FORUM MULTIMÉDIA

Oui, depuis l'année dernière, le multimédia a son salon, qui se déroulera du 29 septembre au 1er octobre au CNIT de La Défense à Paris. Malheureusement destiné exclusivement au professionnels, le Forum Multimédia (salon de l'intégration du son, du texte, des images et des données) réunira les constructeurs et les éditeurs dans une bonne centaine de stand. Espérons cependant que, pour les années à venir, ce salon saura s'ouvrir à une clientèle plus proche du grand public.
DdM



COMMODORE : REPONSE AU FALCON ?

La sortie prochaine du *Falcon* d'Atari semble avoir mis en effervescence Commodore, la firme concurrente. Les micros espions posés un peu partout nous ont permis de glaner quelques renseignements secrets, qui restent cependant à prendre au conditionnel. Les nouveaux ordinateurs seraient ciblés moyen et haut de gamme. En milieu de gamme (donc destiné à prendre la place de l'*Amiga 2000* vieillissant), les machines devraient être équipées d'un processeur 68020 ou peut-être même 68030. Le modèle haut de gamme disposerait, lui, d'un 68040 et surtout du fameux DSP, cheval de bataille du *Falcon*. Voilà qui laisse présager d'une nouvelle « guerre » Atari/Commodore. Rendez-vous prochainement pour plus d'informations.
Jacques Harbonn



EXPO GIGER ET CONCERT EXXOS

Dépêchez-vous ! La FNAC Forum organise une exposition consacrée à Giger ces 25 et 26 septembre. Un concert d'Exxos (qui ont créé la musique de Dune) viendra clore cette manifestation (samedi à 17h30).





Sam Tramiel, le «boss of the boss» d'Atari, tenant dans ses mains le Falcon 030. Commentaire : «We are very enthousiastic about it !».

gné d'un disque dur de 65 Mo, le tout étant proposé à 2 300 DM, soit environ 8 000 F. En ce qui concerne la version française (prévue pour la fin octobre), nous ne savons toujours pas à quel prix elle sera proposée au public, ni si le disque dur sera intégré.
Quant aux applications, nous sommes un peu déçus de ne pas voir grand-chose, ne serait-ce que des démos ou des bouts de programmes. La plupart des machines présentées ne sont pas vraiment opérationnelles et seulement deux d'entre elles sont capables d'afficher des images en haute résolution.
Atari présentait malgré tout les prémices de deux jeux : *Llamazap* et *Raiden*, des shoot'em up à scrolling respectivement horizontal et vertical. Le résultat était plutôt sympathique.

DES JEUX SUR LE FALCON 030 ? OUI, C'EST POSSIBLE !

Mirage exposait aussi une bêta-version d'un soft du nom de *Space Junk*. Il s'agit d'une aventure animée qui se situe dans l'espace. Les quelques images que nous avons remarquées n'étaient pas mal du tout, mais ne laissaient pas vraiment présumer de la qualité du jeu (prévu pour 93). Néanmoins, il devrait exploiter au maximum les capacités du *Falcon*, le disque dur, s'il est livré en standard et notamment ses différents modes graphiques. Pour conclure sur le *Falcon* proprement dit, confirmation nous a été donnée que le *Falcon* 040 est bien en préparation : il ferait son apparition moins de six mois après le *Falcon* 030 et son look serait complètement différent par la couleur, notamment, mais aussi par son clavier détachable... Quant à la console *Jaguar*, elle sortirait juste après. Son micro-processeur serait développé en interne par Atari, ce qui la rendrait incompatible avec la gamme des *Falcon*.

Mais revenons sur terre en faisant le tour de la manifestation. Comme d'habitude, le salon est vaste et le visiteur a de la place pour circuler. La plupart des exposants, cette année, mettent l'accent sur les applications graphiques réalisées grâce au *TT*. Si le *TT* n'a pas vraiment décollé en France, il a séduit de nombreuses sociétés en Allemagne, dont les écoles d'art, qui l'ont préféré au *Macintosh*.

SI LE TT N'A PAS VRAIMENT DECOLLE EN FRANCE, IL A SEDUIT DE NOMBREUSES SOCIETES ALLEMANDES

Autre produit très prisé : le *Portfolio*. Les applications qui lui sont destinées sont très nombreuses. Des logiciels du domaine public sous forme de disquettes 3"1/2 pouces pour *PC* sont même disponibles. En ce qui concerne les logiciels commerciaux, quelques titres ont particulièrement attiré notre attention comme *Portmathe* d'UniCom : il s'agit d'un programme qui trace les courbes de fonctions mathématiques tout en calculant leurs dérivées. Associé à ce logiciel, le *PortFolio* devient alors comparable aux calculatrices graphiques de type Casio ou HP très utilisées par les étudiants en mathématiques et même les candidats bacheliers. Et ce qui ne gâte rien, son prix n'excède pas les 300 F (79 DM).
Quant à la société Abak, elle a développé deux extensions fort intéressantes : PortEx (moins de 200 francs) est une carte qui permet de concevoir ses propres montages : vous soudez directement vos composants sur cette carte qui s'enfiche sur le *PortFolio* et intervenez en direct pour les modifications éventuelles. Port-Walk est un cordon qui relie le *PortFolio* à un magnétophone. Il est désormais possible d'enregistrer sur cassette audio - en guise de back-up - la RAM du *PortFolio* ainsi que les différentes cartes-mémoire qui lui sont connectées. Le temps de transfert est choisi selon la qualité du support et de l'appareil enregistreur : si ce dernier est en stéréo, l'enregistrement des données se fera sur deux voix à une vitesse maximale de 2 400 bauds (2 400 bits/s). Son prix : 350 F.
Attaquons sans plus tarder le domaine du jeu. Original : un rallye est organisé dans l'enceinte du salon. C'est en fait un jeu de piste qui entraîne le visiteur à se balader de stand en stand pour y découvrir des informations. Le premier prix est, bien entendu, un *Falcon*. Remarquons par ailleurs que l'aspect ludique a beaucoup plus d'importance que l'an passé : un espace constitué de *Lynx*, de *520ST* et même de

L'ASPECT LUDIQUE ETAIT PRIVILEGIE.

800XL et de *7800* offre au public la possibilité de se divertir et de découvrir les titres qu'il ne possède pas.
Avant de conclure, je tiens à souligner l'excellente idée d'Atari Allemagne en ce qui concerne la vente de matériel défraîchi : un stand regroupe alimentations, disques durs, lecteurs de disquette, cartes-mère en provenance de machines d'exposition ou en panne, démontées et vendues en pièces détachées. Ce qui permet de repartir avec un disque dur à moins de 200 F !
L'Atari Messe nous donne d'ores et déjà rendez-vous pour le mois d'août 1993, toujours à Düsseldorf.
David Téné

Le *ST Book* ne passera pas par la France.

Présenté au CeBit'91 à Hanovre, le ST Book *se veut le successeur du STacy qui n'a jamais vraiment existé. Aux Etats-Unis, la version 1 Mo vient d'être abandonnée au profit d'une 4 Mo à peine plus coûteuse. Mais le* ST Book *ne verra jamais le jour dans les boutiques en France. Daniel Hammaoui, PDG d'Atari France, s'explique : « Je considère que le* ST Book *arrive beaucoup trop tard par rapport au marché. S'il avait été disponible en quantité suffisante pour être commercialisé il y a un an et demi, je n'aurais pas hésité un seul instant. A présent, je préfère de loin investir les moyens humains et financiers dont je dispose pour assurer l'envol d'un produit comme le* Falcon.*»*
D.T.

"Tout simplement magnifique"
TILT 17/20 Hit



"Une jouabilité excellente"
GEN 4, 86%



"Striker est le jeu le plus rapide, le plus fluide et le plus maniable jamais programmé"
JOYSTICK 93%

STRIKER

RAGE





Disponible sur ST et AG et bientôt sur PC



Distribué par UBI SOFT,
8-10 rue de Valmy,
93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

CDTV : du neuf ?

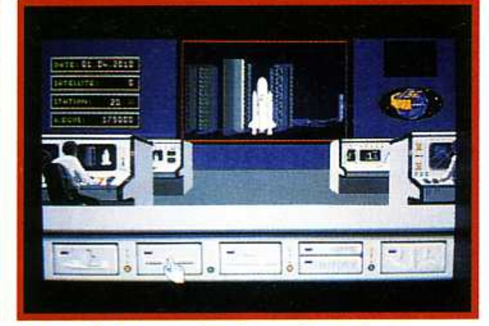
Depuis son lancement en France, fin mai 1991, le* CDTV *(ou* Commodore Dynamic Total Vision*) était resté assez discret. Une cinquantaine de titres (dont 20 en français) sont actuellement disponibles.* Tilt *en profite pour faire le point.



Trois petits jeux dans Casino Games qui offrent assez peu d'intérêt. Graphiquement, ils n'ont rien de transcendant. A la roulette, par exemple, la roue tourne sans grande conviction. Le poker et le « bandit manchot » sont loin de faire sauter la banque.



Asterix and Son, inspiré de la célèbre bande dessinée, est assez original. Pour chaque vignette, le jeune joueur peut avoir accès à une leçon de vocabulaire concise. C'est sûrement l'un des meilleurs produits sur CDTV qui tienne la route.



ESS met le joueur dans la position d'un ingénieur de navette spatiale. L'apprentissage est progressif et simple (par rapport à Shuttle!). Si vous voulez en savoir plus sur l'histoire de la conquête spatiale, ESS met à votre disposition une riche documentation.

Deux raisons nous incitent à (re)parler du *CDTV*, cet outil multimédia-interactif. La première concerne le matériel. Des boîtiers CD-ROM connectés sur *Amiga* autorisent, sur ce dernier, la lecture des applications *CDTV* et un nouveau package, *CDTV* + accessoires, permet de l'utiliser également et pour le même prix, comme un véritable ordinateur. La seconde raison est bien évidemment liée à la sortie du *CD-I* de Philips. Depuis un an et demi, Commodore était seul sur le marché du CD interactif. Maintenant, la concurrence est à ses portes. Espérons que cela va créer une émulation.

ASTERIX AND SON I ET II

Astérix, le valeureux Gaulois, a troqué son accent typiquement français contre celui d'Oxford. Cette aventure interactive s'appuie sur la bande-dessinée *Le fils d'Astérix*. Elle permet aux plus jeunes d'apprendre l'anglais de façon agréable. L'histoire contient environ 1 heure d'anglais parlé par une trentaine de personnages, plus de 400 images, une traduction complète des bulles et des explications de vocabulaire et de grammaire. Les options du programme permettent une totale liberté quant à la manière de suivre l'aventure. Vous pouvez, par exemple, écouter l'histoire en regardant les images, sans que le texte apparaisse, choisir l'audio, le texte et l'image, écouter une des 70 phrases sélectionnées dans l'histoire et vous enregistrer en la répétant pour travailler votre accent (possible uniquement sur les configurations dotées d'un enregistrement) ou interroger Astérix et Obélix pour savoir ce qui les fait courir. L'intérêt d'un tel produit réside dans son approche auprès des plus jeunes. Il est assurément plus efficace de se familiariser avec une langue étrangère en utilisant simultanément le son, l'image et le texte, le tout réuni dans un contexte amusant et abordable par tous. Cela dit, on peut être très surpris de constater de sérieuses lacunes dans la réalisation du programme. Les graphismes sont ternes et manquent de vie (ce qui est loin d'être le cas pour la BD). Les images s'affichent une à une à l'écran. Cela rompt l'unité de l'histoire. La partie audio est correcte et les voix audibles et très variées. C'est l'une des seules satisfactions que vous apportera le produit (*Euro Talk*, distribué par Commodore ; prix : F).

LE MATCH CDTV CONTRE CD-I POURRAIT POUSSER LES EDITEURS A PROPOSER DES APPLICATIONS UTILISANT CES MACHINES A 100%. TANT MIEUX !

CASINO GAMES

Casino Games vous plonge dans la moiteur des salles de casino bordant la Riviera. Enfin, presque, car les trois jeux proposés n'ont pas de quoi faire sauter la banque. Le premier, *Fullhouse*, est une sorte de poker où il est possible de flamber à deux joueurs en alternance. Les 5 cartes distribuées, vous essayez de réaliser une des combinaisons gagnantes, comme la double paire, le brelan, la suite... Au bout de deux essais, et si votre jeu fait partie des combinaisons, vous pouvez augmenter vos gains en tentant de sortir une carte supérieure ou inférieure à celle qui se trouve retournée sur le tapis. *Fruitmania*, le deuxième jeu, est un bandit manchot sans aucune originalité. Enfin, la traditionnelle roulette vous fera plus perdre votre temps que votre tête ! Rien d'extraordinaire et surtout une durée de vie très réduite à cause de l'action répétitive. Vous aimez les jeux de casino ? Vous allez être déçu... (*Saen Software Development*, distribué par Commodore ; prix : C).

E.S.S MEGA

Les possesseurs de micro se souviennent certainement de cette simulation spatiale qui vit le jour en 1990. De son transfert sur CDTV, elle a gardé toutes ses caractéristiques et son intérêt est demeuré intact. Le but du jeu est de mettre sur orbite des satellites, de construire une station spatiale et de gérer la maintenance de tous ces « grands travaux ». Le pilotage du vaisseau demande une maîtrise parfaite des commandes. Celles-ci, bien expliquées dans la notice, tentent de se rapprocher le plus possible de la réalité. Des sorties dans l'espace sont même prévues afin que les spécialistes de la navette puissent réparer ou récupérer un satellite. Une documentation assez précisé de l'histoire de l'homme dans l'espace fait partie des nombreuses options du jeu. Les images digitalisées animées renforcent l'aspect réaliste. Seules ombres au tableau : un temps de chargement de données relativement long, pour un CD et une musique répétitive (Coktel Vision ; prix : D).

Des projets tels que la *Grande Encyclopédie Hachette*, *Indiana Jones*, *Secret of Monkey Island*, *Sherlock Holmes* ou *Loom* devraient sortir des cartons pour la rentrée 92. En même temps que la sortie du *CD-I*, cela pourrait faire du bruit !

Laurent Defrance

Le coin des lecteurs

Vous vous souvenez certainement de mon article du mois dernier sur les logiciels que VOUS avez créés. Eh bien, la série continue avec* War on the Land*, un jeu épatant dans la lignée de* Realms, Powermonger *et* Populous *signé de la main talentueuse de Thomas Zighem. Un futur hit ?



Au début du jeu, il vous est possible de modeler le visage de votre capitaine. Entre Nick Nolte, Tom Selleck et M. Spock, celui-ci est plutôt patibulaire.

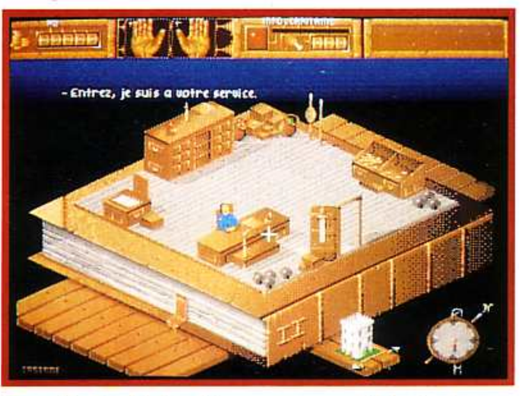
Cela fait maintenant plus d'un an que Thomas Zighem, un passionné de 22 ans, travaille sur son *Amiga* à la création de *War on the Land*. Scénario, programmation (en Amos et en Assembleur), graphismes et bruitages : Thomas a tout fait dans son jeu, à part la musique d'introduction qu'il a confiée à son ami Jean-Alexis Montignie.

L'histoire met en scène trois jeunes et fougueux capitaines partis en quête des joyaux de Nehor, reliques qui, seules, leur permettront de lever la malédiction séculaire qui frappe leur famille. Evidemment, il leur faudra lever des armées, construire des villes et guerroyer les uns contre les autres pour obtenir le contrôle absolu sur le pays et les joyaux. Le jeu lui-même se déroule sur une carte isométrique que l'on peut faire défiler dans huit directions et qui s'inspire très nettement de celle de *Populous*. *War on the Land* n'a d'ailleurs pas grand-chose à envier à ses augustes prédécesseurs. Les graphismes sont beaux, colorés et animés : votre cheval galope, les paysans labourent, les bûcherons coupent les arbres, les foreuses minières creusent le sol, etc. Le tout illustré par d'excellents bruitages qui changent d'intensité selon la distance qui vous en sépare. Ainsi, lorsque vous longez la berge d'une rivière, vous entendez très nettement le bruit de l'eau. Mais, si vous vous éloignez, celui-ci s'atténuera lentement pour faire place aux chants d'oiseaux de la forêt. Outre les décors naturels, il existe toutes sortes de bâtiments que vous pouvez construire et, pour certains, visiter. Dans les casernes, par exemple, vous pourrez dialoguer avec l'officier de service et recruter contre espèces sonnantes et trébuchantes un certain nombre de soldats. Parmi les autres lieux importants, je cite, en vrac, les échoppes, les temples, les ateliers, les mines, les entrepôts, etc. Sachez aussi que les membres de votre peuple participeront activement à vos plans : ingénieurs (qui concevront bateaux, canons et autres armes), forgerons, menuisiers, etc.

Enfin, le jeu tient compte des différentes saisons, de l'influence de la météo, et de vos actions sur la végétation et les ressources naturelles (un sol asséché par trop de puits deviendra stérile). Bien sûr, les combats font partie intégrante de la partie et peuvent se dérouler de manière automatique ou « arcade ». Du beau boulot ! Bref, *War on the Land* est certainement le projet amateur le plus abouti que nous ayons vu jusqu'à présent. A dire vrai, la plupart des membres de la rédaction m'ont cru lorsque je leur ai présenté le jeu comme une pré-version du prochain titre de Bullfrog. Qui plus est, Thomas n'a pas l'intention de s'en tenir là et il travaille d'arrache-pied sur la partie « jeu de rôles » de son logiciel qui permettra une gestion très pointue de votre capitaine et de ses possessions.

Toute l'équipe de *Tilt* lui souhaite bonne chance pour la finition de son logiciel qui, nous l'espérons, trouvera bientôt preneur parmi les éditeurs français.

Dogue de Mauve



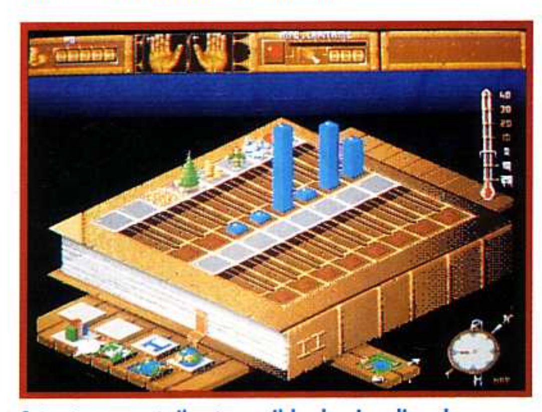
Dans War in the Land, vous pouvez visiter toutes sortes de bâtiments pour constituer vos troupes, vous réapprovisionner ou vous équiper.

Pendant que vous parcourez la campagne, vos hommes ne restent pas inactifs. Ici, l'un de vos architectes construit un bâtiment.





C'est clair, le look du jeu est très proche de Populous ou encore de Powermonger. Et, comme dans les jeux de Bullfrog, tout est animé.



A tout moment, il est possible de visualiser la plupart des paramètres du jeu sous la forme de graphiques en barres. Etonnant, non ?

INFO...



MEGA III : LE RETOUR DU FILS DES MEGAS SE VENGE !

Réalisés par les équipes des Casus Belli et du défunt Jeux & Stratégies, *Mega* était sans doute l'un des jeux de rôles 100 % français les plus pratiqués ces dernières années, d'autant qu'il permet d'explorer tous les univers possibles (SF, Heroic-Fantasy, préhistoire, antiquité, etc.). Fin juin, Didier Guiserix, rédacteur en chef de *Casus Belli* et grand joueur à ses heures, a mis la dernière main à la troisième (et ultime ?) version du jeu. Résultat : des règles complètes et longuement testées, un univers très détaillé : tout sur l'organisation des mégas, les missions, la faune inter-galactique, l'équipement, etc., trois scénarios et un écran de jeu sur carton souple.
Que vous soyez déjà joueur de *Mega* ou que vous désiriez vous initier aux jeux de rôles, *Mega III* ne vous décevra pas (d'autant qu'il ne coûte que 49 F.). DdM

EN BREF...

EDI : TOUT POUR LE JEU !

Tous nos lecteurs qui habitent la province le savent : il est très difficile de se procurer du matériel lorsqu'on habite un charmant petit village isolé. Une solution : la vente par correspondance. Dans ce domaine, un petit nouveau vient de faire son apparition à Paris : EDI, Société européenne de distribution informatique, qui diffuse à des prix compétitifs tout le matériel pour *Amiga*, *PC*, *ST* et toutes consoles. Joueurs du bout du monde (et d'ailleurs), EDI est fait pour vous ! DdM



KICK OFF 2 : LE DEFI !

Et quel défi ! Le club micro-informatique Adam propose à tous les fanas de *Kick Off 2* de s'affronter par *Amiga* interposé dans un immense tournoi. Le concours, organisé le 25 octobre prochain, rassemblera jusqu'à 128 participants, les trois meilleurs étant récompensés par des prix de 1 000, 500 et 300 F.
A noter que ce concours se déroule avec l'accord d'Anco, l'éditeur de *Kick Off 2*. Pour tous renseignements concernant l'inscription, écrivez à : Club Micro-informatique Adam, Centre socio-culturel, Place Oberkirch, 91210 Draveil. ou bien téléphonez au (16) (1) 69.40.80.55 ou 69.03.70.11. Et que le ballon rond soit avec vous ! DdM

Gremlin : du karting qui cartonne !

Après s'être essayés à la Formule Ford en mai dernier, nos deux reporters Dany Boolauck et David Téné en ont redemandé : les voici sur le plus grand circuit couvert européen de karting, situé à Sheffield, en Angleterre.

Après une course endiablée dans laquelle il s'est glorieusement classé premier, Dany Boolauck est récompensé par Zool, la toute nouvelle mascotte de Gremlin Graphics (voir notre test dans ce numéro).

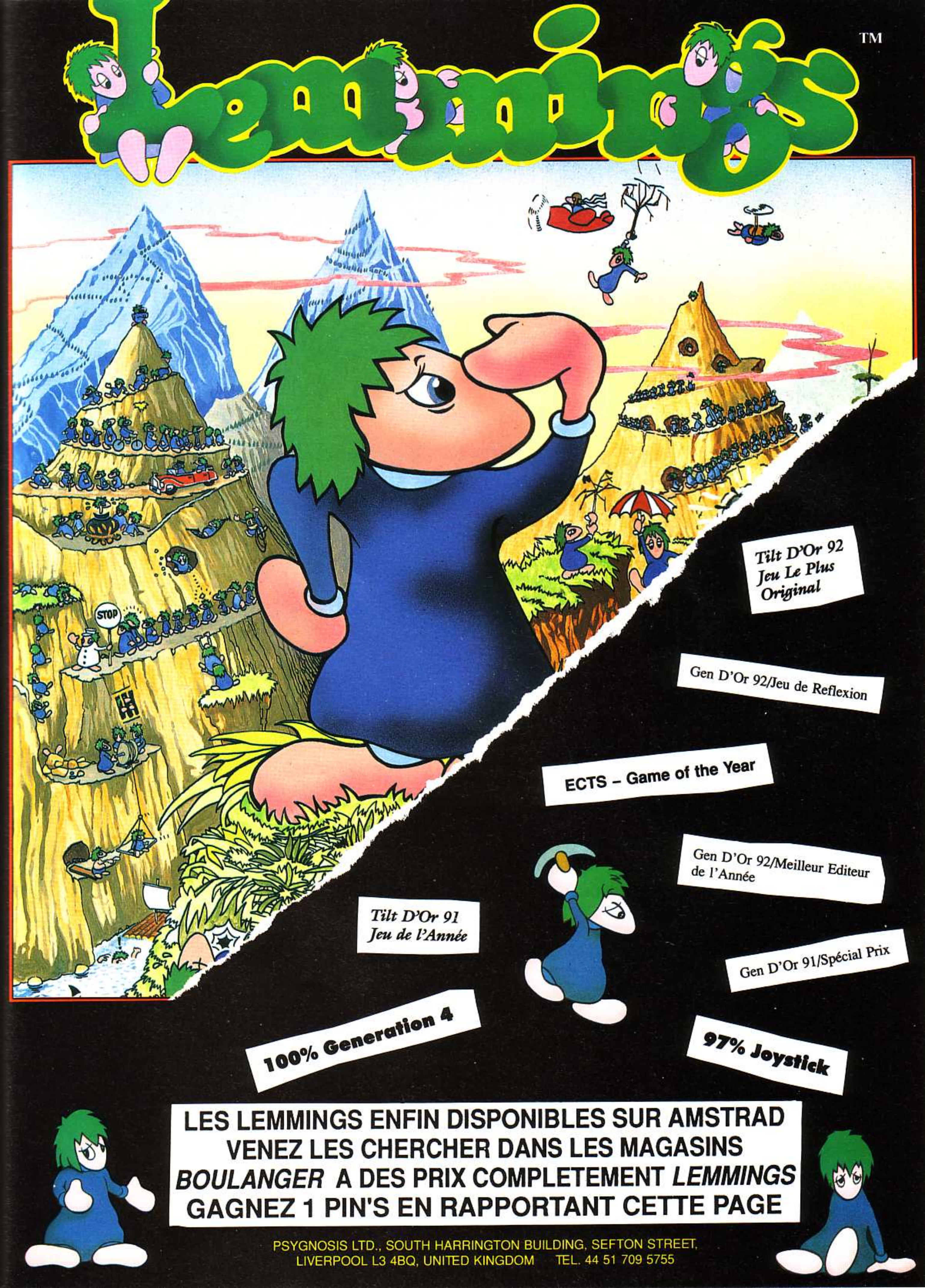
Planquez-vous, le fou du volant qu'est David Téné s'apprête à démarrer !

Dix-neuf août 1992, 18 heures : nous sommes plus d'une trentaine à attendre le départ, en groupe de cinq. C'est Gremlin Graphics qui organise cette rencontre en l'honneur de la sortie toute proche de Nigel Mansell's Worldchampionship, une simulation automobile qui vous met à la place du champion du monde de Formule 1. A bord d'un kart, il va falloir se mesurer aux autres concurrents et tenter de se qualifier pour les différentes finales. En théorie, le fonctionnement est très simple : la pédale de droite correspond à l'accélérateur et celle de gauche aux freins. Mais en pratique, c'est une autre histoire ! Les virages de ce circuit sont très serrés et l'on « chasse » du train arrière presque à chacun d'entre eux. Les pertes

LA REDACTION SUR LES CHAPEAUX DE ROUE !

de vitesse dans les deux épingles sont effroyables : si l'on est trop rapide, on mettra d'autant plus de temps à reprendre une vitesse normale après le virage que le freinage aura été puissant. Si bien qu'on se fait souvent doubler par un poursuivant moins rapide. Sur le podium final, on retrouve Ruth Bartles, assistante marketing chez Gremlin et Victor Perez de PPS qui distribue Gremlin en France. Notre bien-aimé reporter, Dany Boolauck s'est également bien classé, ce qui lui vaut la remise d'une récompense par, devinez qui ?, Zool en personne (le personnage fétiche de Gremlin Graphics).
Enfin, pour l'anecdote, signalons que les courses sont gérées à partir d'un compatible *PC* : un *Amstrad 1640*. Etonnant, non ?

David Téné


Lemmings
TM
STOP
Tilt D'Or 92
Jeu Le Plus
Original
Gen D'Or 92/Jeu de Reflexion
ECTS – Game of the Year
Gen D'Or 92/Meilleur Editeur
de l'Année
Tilt D'Or 91
Jeu de l'Année
Gen D'Or 91/Spécial Prix
100% Generation 4
97% Joystick
LES LEMMINGS ENFIN DISPONIBLES SUR AMSTRAD
VENEZ LES CHERCHER DANS LES MAGASINS
BOULANGER A DES PRIX COMPLETEMENT LEMMINGS
GAGNEZ 1 PIN'S EN RAPPORTANT CETTE PAGE
PSYGNOSIS LTD., SOUTH HARRINGTON BUILDING, SEFTON STREET,
LIVERPOOL L3 4BQ, UNITED KINGDOM TEL. 44 51 709 5755

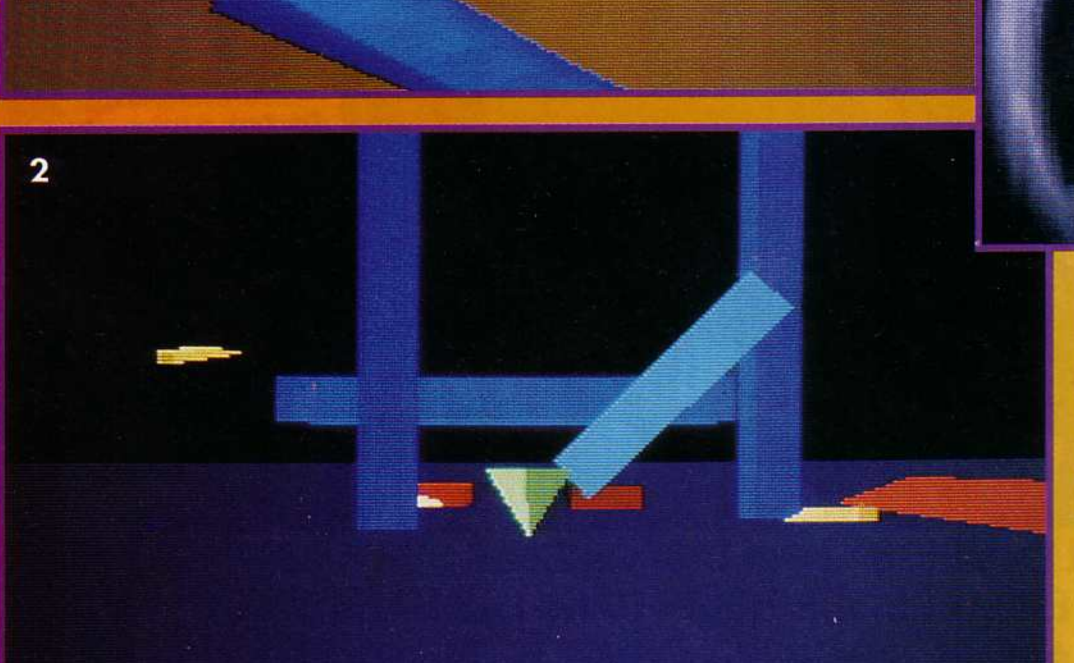
LES DÉMONS DE LA DÉMO

On le sait depuis longtemps, les vacances scolaires sont propices à l'apparition de nouvelles démos. Pourquoi ? Simplement parce que les démomakers n'ont plus à se soucier de leurs études et peuvent se consacrer à leurs loisirs favoris. Au menu, ce mois-ci, des démos *Amiga*, des nouvelles du *ST* et une interview.



D'accord, le graphiste de Kefrens a travaillé à partir d'un modèle, mais il n'en reste pas moins que cette image de « blouson noir » gobelin est tout simplement magnifique.

1



Que ce soit pour des effets inédits à base de polygones (SOS de Melon Dezign), des zooms en temps réel (Guardian Dragon II de Kefrens) ou un voyage à travers un monde en 3D (Wayfarer de Spaceballs), les programmeurs sur Amiga ne sont jamais à court d'idées et de talents. Résultat : des démos en qualité sans cesse croissante. Qui songerait à s'en plaindre...?



Le mythe de Cthulhu revu et corrigé par les Spaceballs ? Non, juste un petit aperçu d'une station balnéaire à la mode sur Weirdland, le monde dépeint par la démo Wayfarer. D'accord, le maître-nageur n'est pas des plus amènes et il se brosse probablement les dents au Frameto. Il n'empêche que la démo est vraiment réussie, d'autant plus que les musiques et les bruitages sont aussi réussis que la 3D.

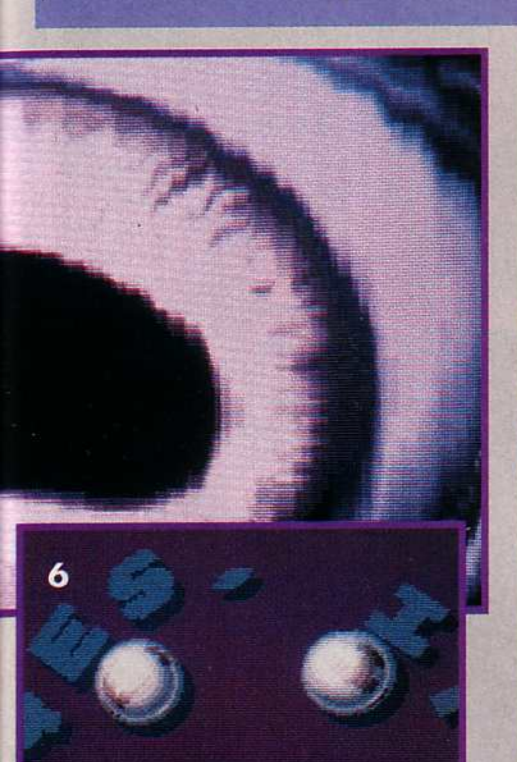
Cela faisait longtemps qu'on ne vous avait pas présenté de démos sur *Amiga*. N'allez pas croire cependant que les démomakers n'aient rien produit, au contraire. Parmi toutes les petites merveilles sorties ces dernières semaines, nous vous présentons aujourd'hui *Wayfarer* de Spaceballs, *SOS* de Melon Dezign et *Guardian Dragon II* de Kefrens.

Wayfarer est sans doute une de mes démos préférées dans le lot. Après une superbe introduction, vous aurez droit à une première partie en 3D. Dans un esprit proche d'*Odyssey*, celle-ci vous propose de suivre les aventures d'un pilote de chasse américain poursuivi par des Migs (« Goddamned sovietics ! »). Surprise et humour sont au bout du tunnel... *Wayfarer* vous fera évoluer dans Weirdland, un monde géométrique, chacune de ces séquences étant accompagnée de musiques et de bruitages de qualité. Une belle démo à conserver précieusement.

SOS, de Crystal/Melon Dezign, fait suite à *Human Target*. Il s'agit à nouveau d'une démo en 3D avec des formes translucides qui donnent l'impression d'être en « jelly ». Autre écran particulièrement étonnant : un scrolling circulaire qui se réfléchit sur les billes d'acier autour desquelles il tourne. Une grande première que Melon Dezign qualifie de « ray-tracing en temps réel ». Enfin, impossible d'évoquer *SOS* sans parler des « credits » : une séquence de fin où Audiomonster signe probablement l'un de ces morceaux les plus originaux. A écouter et à apprécier sans modération...

Finissons avec *Guardian Dragon II*, la dernière gigadémo (en deux disquettes) de Kefrens. Sans proposer de réelles nouveautés, *Guardian Dragon II* reprend avec une grande efficacité les éléments caractéristiques des dernières démos *Amiga* : damiers, glenz vectors, bitmap « 3D », fil de fer, splines, jelly vectors, zooms, etc. A noter tout particulièrement une séquence avec une planète éclairée, en temps réel, par trois spots lumineux de couleur qui tournent tout autour. L'ensemble de la démo est fort bien mis en scène, soutenu par une musique pleine de punch et des graphismes de très bonne qualité, signés R.W.O. Bref, une démo de choix pour la démothèque des passionnés.

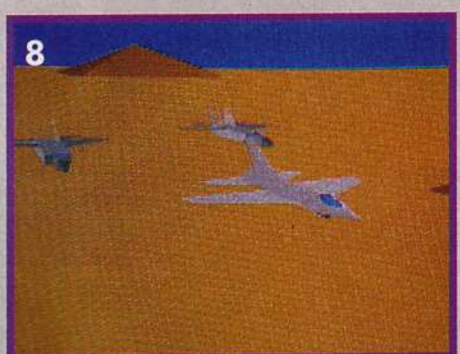
Dogue de Mauve
& Eric Ramaroson



6



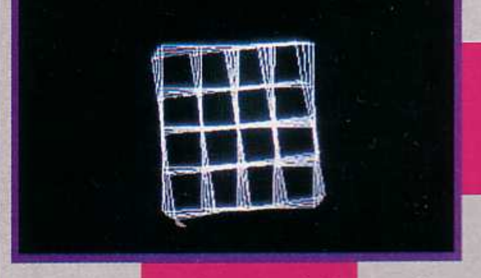
7



8



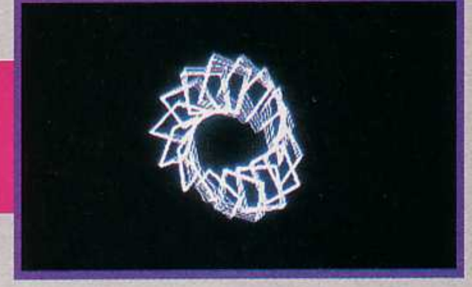
9



Pour annoncer la sortie de la Froggies Over the Fence, les programmeurs de Legacy ont conçu une petite dentro.



Vous y decouvrirez les évolutions d'un graphisme fil de fer qui se transforme à la manière du générique de Thalassa.



Loin des démonstrations de pure technique, cette dentro ST s'inspire de l'Amiga (design et ambiance musicale).

Dans les cartons de Legacy...

Il n'y a pas que l'Amiga qui soit à l'honneur : sur *ST* aussi, les démomakers ont profité de la trêve estivale pour traquer l'ultime algorithme et nous proposer de superbes démos. L'une des dernières en date est l'introduction destinée à la *Froggies over The Fence*, réalisée par Legacy. Cette mini-démo (ou , pour être exact, cette « dentro » comme la nomment les aficionados) est le symbole parfait du nouvel esprit qui anime le petit monde de la démo *ST*. Finis les écrans hypertechniques qui sacrifiaient l'esthétisme et le design à la performance de programmation. Les prochaines démos sur *ST* seront belles et scénarisées ou ne seront pas. En tous cas, si toute la *Froggies over The Fence* est aussi soignée que cette intro, on peut espérer un excellent résultat. Le crapaud flotte sur la démo !

Ric de Naos, l'interview

C'est lors d'une petite party organisée pour ses 20 ans que nous avons pu interviewer Ric, un membre du groupe français Naos sur *ST*.

Tilt : Quel est ton pseudonyme ?
Eric : Ric.
Et ton vrai nom ?
Eric Bercovici.
Depuis quand as-tu ton *ST* ?
Depuis 1986.
Quel est ta fonction dans Naos ?
Programmeur.
Comment as-tu rencontré les autres membres de Naos ?
C'était lors du concours de démo *Gen4*. Je codais de mon côté et j'ai rencontré les autres (à l'exception de Nucleus qui a intégré le groupe un peu plus tard). Nous avons décidé de monter un groupe pour participer à ce concours, sans savoir si nous allions continuer plus tard. Comme nous nous sommes bien entendu, nous sommes toujours présents dans le monde de la démo.
A part celle de *Gen4*, vous



n'avez jamais fait de mégadémo ?
Non, car notre but n'était pas de devenir célèbre. Nous avons surtout fait des recherches techniques sur le full screen et le sync scroll et n'avons donc eu le temps que de faire quelques « guest screens » *(écran inclu dans la démo d'un autre groupe).*
Quels sont tes hobbies ?
L'ordinateur, le modélisme (les voitures à essence) et le ping-pong que je pratique surtout pendant les conventions. A ce propos, un petit mot à Jess, d'Overlanders : « Continue à t'entraîner ! ».
De nouveaux projets chez Naos ?
En fait, nous attendons impatiemment le *Falcon* pour pouvoir développer dessus professionnellement mais aussi, bien sûr, pour faire des démos.

Propos recueillis par Furyo

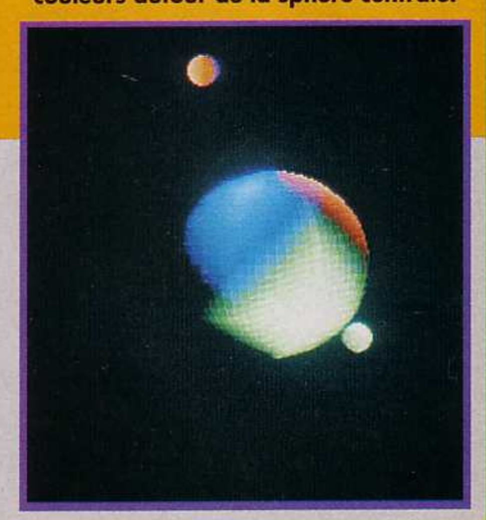
Aciiiid ! Non, ce n'est pas une démo de ce diable d'AnCool mais un extrait de la SOS Demo qui voit s'agiter des serpentins de couleur autour d'une « tête à toto » à l'apparence « destroy ».



On connait le goût de Melon Dezign pour les objets en 3D « molle » qui évoquent plus le jelly anglais que la dureté de la pierre. Ici, un accordéon translucide sur lequel rebondit un logo.



Cette séquence est certainement l'une des plus originales de la Guardian Dragon II : les spots lumineux évoluent et mélangent leurs couleurs autour de la sphère centrale.



SOUND BLASTER

990 F TTC*

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

BRISEZ LE MUR DU SON PC

COMPATIBLE AVEC DE TRES NOMBREUX LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- Entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage: 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage: 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port Joystick

- **Logiciels inclus:**

SB Talker/ Dr Sbaitso- Synthétiseur vocal
Voxkit- Digitaliseur de sons
Talking Parrot- Perroquet animé
FM Intelligent Organ- Logiciel musical
Jukebox- Programme d'application sous Windows 3.1



- **Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles**

NOUVEAU !
KIT CD ROM pour SOUND BLASTER
3299 F TTC*

Avec le kit CD-ROM connectez un lecteur CD-ROM sur votre carte Sound Blaster 2.0! Il contient une carte d'interface CD, un lecteur CD-ROM interne et des logiciels + **GRATUIT: le jeu FASCINATION.**
(existe également avec un lecteur externe)

*Prix public généralement constaté

Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71
Fax : 99 08 94 17

Standard Version 2.0

Sound Blaster est une marque de CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

✂ Merci de me faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER Standard et ses extensions ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
Mme.M. .... Société ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
Tél. ....
Coupon à retourner à :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200
LA GACILLY
Ti 106



Edito

Action, réflexion stratégie ! Le trio gagnant de ce mois de Hits. L'action est représentée par la superbe adaptation sur *PC* de *First Samuraï*, dont la version Amiga était passée à un cheveu du Tilt d'Or, et par Sensible Soccer, qui prouve qu'intelligence et football ne sont pas incompatibles. Pour la réflexion, suivez la diagonale du fou avec *Grandmaster Chess* : attention au gambit du neurone ! Pour les stratèges, *Siege* vous propose de revivre les assauts médiévaux qu'ont connus nos belles enceintes fortifiées. A guetter aussi ce mois-ci, pour nos amis amigaïstes, Zool (le Sonic de la micro ?) et le très attendu Lotus III. Enfin, Microïds se taille la part du lion. Deux jeux, coup sur coup, *Dominium* et *Nicky Boom,* témoignent du dynamisme de certains éditeurs français. Pourvu que ça dure !





Enfin, vous venez de découvrir le générateur de la planète. Il faut maintenant le défendre en installant quelques tanks dans les environs.

DOMINIUM PC

Depuis quelque temps, Microïds cherche à se diversifier en créant des jeux diamétralement opposés, comme *Superski II*, *Nicky Boom* et aujourd'hui *Dominium*. On peut dire que ça leur réussi bien puisque ce nouveau jeu, convivial, graphiquement agréable, tactiquement très complet, a largement sa place parmi l'élite des wargames, tels *Battle Isle* et *Perfect General.*

Dominium est un système planétaire composé de sept planètes, dont les richesses en énergie concentrée dans des générateurs (une par planète) sont l'enjeu de la guerre qui vient d'éclater entre le Haut Conseil galactique et le despotique baron Tor Dol Kraal. Si ce dernier parvenait à capturer cinq générateurs, il disposerait d'une force de frappe colossale et deviendrait ainsi le maître de la galaxie. En tant qu'officier des forces de sécurité, vous devez retrouver les générateurs dissimulés sur chacune des planètes et combattre les forces du baron, qu'elles soient terriennes ou spatiales. La présen-



Au début du jeu, vous devez construire vos premières unités. N'hésitez pas à fabriquer des jeeps légères, même si elles se font détruire rapidement.



Vous passez aux choses sérieuses. Le tank va servir à protéger vos usines. La forêt est une excellente cache contre les radars ennemis.

17
INTERET



Cet écran montre toutes les unités dont vous disposez. Un simple clic et vous prenez le contrôle de l'unité. Simple et efficace !

En plein ciel, le combat fait rage. Une option vous permet de choisir votre cible et de définir l'état d'agressivité de votre chasseur.



AVIS

JLJ : OUI MAIS. Il y a les films d'auteur, ces films souvent passionnants mais qui souffrent de défauts majeurs. *Dominium* est un jeu d'auteur. La prise en main par le joueur est au premier abord peu naturelle, la durée trop longue, les possibilités de contrôle (lors des combats par exemple) trop limitées. Au contraire, l'étendue de chaque scénario est immense, le jeu renouvelé à l'infini, la possibilité de modifier ses véhicules excellente. Ce jeu passionnera certains pendant des semaines, pendant des mois. A l'opposé, certains le trouveront ennuyeux dès la première minute et ne feront pas d'effort pour aller plus loin. Aucun doute, ces derniers ont tort... JLJ



CONFIGURATION

PC **tous modèles.**
Modes graphiques : MCGA et VGA.
Média : disquettes 3"1/2 (1.2 Mo).
Carte son : AdLib, Soundblaster, Roland.
Contrôle : souris, éventuellement clavier mais déconseillé.
Notice : en français.
Installation : disque dur conseillé.
Temps d'installation : 10 minutes.
Taille mémoire disque : 4 Mo.
RAM : 640 Ko.

tation animée et sonore du jeu dure plus de dix minutes, et donne un aperçu assez précis de ce qui vous attend ?
Dominium **est en réalité un jeu passionnant et complexe** qui demande un bon sens stratégique et une certaine habitude des wargames.
Au début, vous disposez en tout et pour tout d'une usine. C'est un élément capital du jeu. Elle est le poumon de votre économie et permet de construire des unités, de les réparer, et surtout

Editeur : Microïds ■ Conception : Eric Dubreuil, Olivier Rogé, Pierre Fallard et Olivier Grassiano ■ Programmation : Franck Quero et Jean-Paul Mari.
■ Graphismes : Pierre Fallard.
■ Bande sonore : Didier Goldberg.

17 INTERET **Un wargame stratégique qui se situe exactement entre les deux géants du genre *Battle Isle* et *Perfect General*. Avec plus de 10 000 possibilités de jeu, vous aurez du mal à vous en détacher.**

TYPE — wargame spatial

PRISE EN MAIN — 16
La présentation est un élément indispensable du jeu tout comme l'extrême clarté de la notice. En quelques clics, vous donnez des ordres précis.

GRAPHISME — 11
Dominium **est moins performant que *Battle Isle* par exemple. La carte composée de pixels de couleurs manque de lisibilité. En revanche, les sprites sont de bonne facture.**

ANIMATION — 10
Elle est d'intérêt réduit. Quelques sprites animés donnent un peu de vie au jeu.

MUSIQUE — 15
La bande musicale soutient parfaitement l'ambiance « spatiale » de *Dominium*. Une musique en bruit de fond bien sentie.

BRUITAGE — 12
Les décollages, atterrissages et explosions de tirs sont présents. Cela reste assez discret.

MANIABILITE — 17
Tout est géré par la souris. Les icônes sont très visuels. Le confort est total.

DIFFICULTE — moyenne
Bien dosée car vous pouvez au début du jeu paramétrer la force de votre adversaire. Cela dit pour parvenir à ses fins, il faut être plutôt persévérant

DUREE DE VIE — 18
Avec ses 10 000 configurations de jeu possibles, *Dominium* est sans cesse réactualisé.



Votre usine est le véritable poumon de votre économie. Elle peut transformer des hommes, donner de l'énergie et de l'or à vos unités.

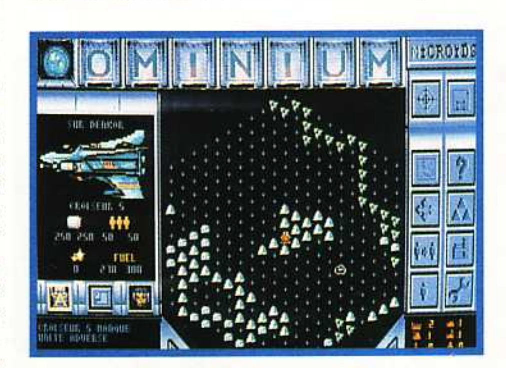


Vous devrez déplacer votre usine vers des lieux plus propices en énergie. Ce sont vos jeeps qui se chargent de trouver le bon emplacement.



De nombreux messages, qu'il est possible de relire, vous arrivent régulièrement. Ils vous informent de l'issue de la bataille, de l'état de vos forces et des alliances qui se nouent entre le baron et vous.

de forer des gisements d'énergie et d'or afin d'alimenter toutes vos unités. Votre rôle est triple : trouver des sources d'énergie, combattre les forces ennemies et explorer chaque planète pour mettre la main sur les précieux générateurs.
Pour chaque nouvelle unité, il vous faudra définir de nombreux paramètres comme sa vitesse de déplacement, sa portée de tir, sa capacité ou encore l'étendue de portée de son radar. Il faut savoir précisément ce que vous comptez faire avec elle et donc définir un véritable plan de bataille à moyen et long terme. Votre rôle est de toujours garder un oeil sur l'état de l'usine et surtout d'être un bon gestionnaire. Cela peut paraître fastidieux, mais il n'en est rien. Au cours du jeu, vous devrez sûrement déplacer votre usine vers des lieux plus propices en énergie. Ainsi, certaines unités, comme les croiseurs stellaires ou les amphibies sont capables de déplacer l'usine. Ce chargement précieux doit être accompagné de forces défensives comme les tanks. La gestion à la souris des icônes est d'une simplicité enfantine et les résultats ne se font pas attendre. Vous envoyez une jeep pour explorer la partie nord de la planète qui se dévoile sous vos yeux au fur et à mesure qu'elle progresse ; faites décoller un croiseur stellaire pour protéger le ciel de la galaxie ; donnez des ordres aux ingénieurs de l'usine pour qu'ils construisent en chaîne les tanks qui la défendront...Toutes ces actions se développent simultanément, quasiment sous vos yeux. De nombreux messages vous informent du déroulement des opérations, comme l'impossibilité de déplacer une unité (chaque planète dispose de conditions climatiques et géologiques qui lui sont propres), la fin de la construction d'une unité, les différentes réactions des autochtones qui aideront tel ou tel camp ou l'immence d'une attaque ennemie. A ce sujet, la réussite ou l'échec des combats contre le baron dépendent de trois facteurs : la distance de feu, la puissance de tir et l'état des belligérants. Chaque unité dispose de trois modes de combat réglables à volonté. Soit elle se bat jusqu'au bout, soit elle se replie dès que ses forces se trouvent diminuées, soit elle est assez bien camouflée (champ d'astéroïdes ou forêt) pour attendre que vous lui donniez l'ordre d'attaquer. La richesse et la diversité des combats apportent un plus à ce type de jeu, tout comme l'intelligence de vos unités lors des affrontements. Il existe des dizaines de manière de jouer, ce qui donne à *Dominium* une grande profondeur et un intérêt toujours renouvelé. Mais il vous faudra passer de longues heures avant de comprendre toutes les subtilités de ce wargame stratégique. Laurent Defrance



La vue radar est indispensable. Le point blanc symbolise l'ennemi. Vous disposez de solutions pour parvenir à vos fins : se servir des astéroïdes pour se cacher, foncer sur l'ennemi ou amorcer un repli stratégique.

Dominium = Battle Isle + Perfect General

***Dominium* est un savant compromis entre deux géants du wargame : *Battle Isle* de Blue Byte et *Perfect General* de QQP. Le premier a un avantage considérable sur ses concurrents. Il peut se jouer à deux simultanément. Graphiquement, il est plus abouti et les unités différentes sont très nombreuses. En jouant contre l'ordinateur, vous découvrirez assez vite ses limites car il agit toujours de la même façon. Le second dispose d'options très intéressantes par le fait que les unités n'apparaissent que lorsqu'elles sont visibles, comme dans *Dominium*, et que les conditions météo peuvent bouleverser vos plans. Mais ce jeu est réservé à des experts de wargame, ce qui limite quelque peu son intérêt.. Vous disposez maintenant de trois excellents wargames sur *PC* assez différents pour vous combler totalement.**

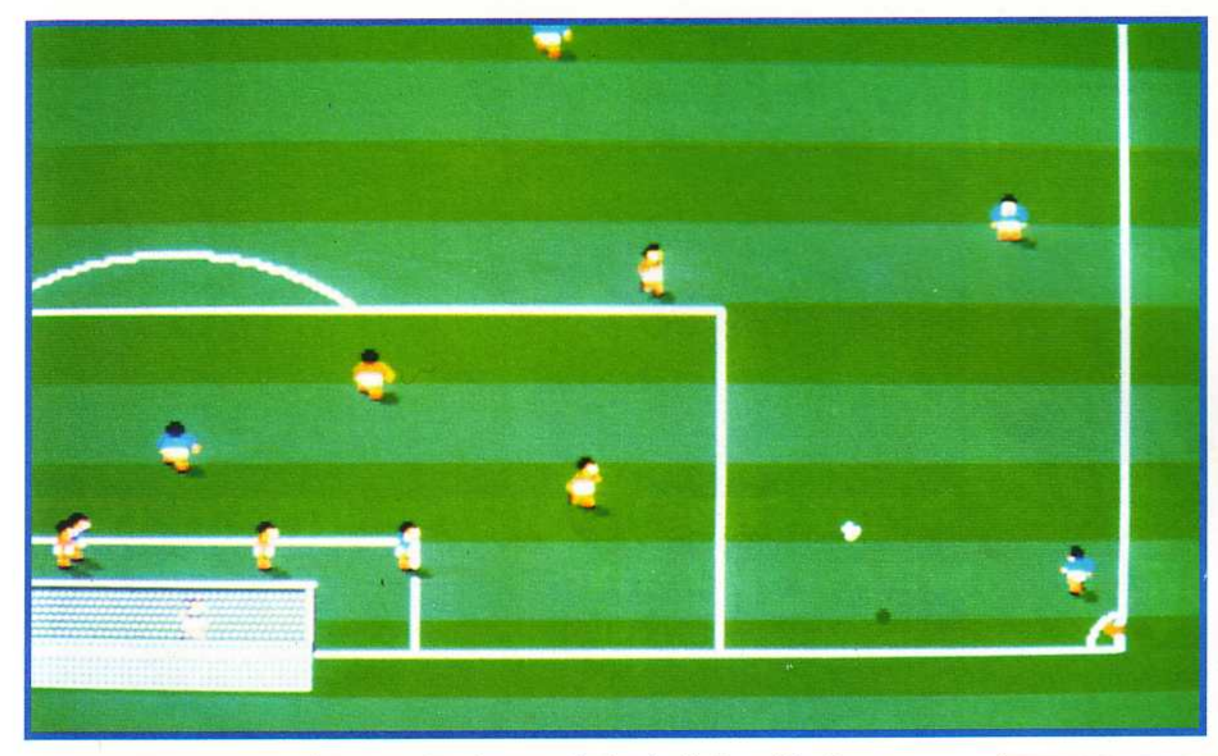


AVIS

FRANCIS : OUI MAIS... *Dominium* est un jeu prenant, mais quelques défauts en limitent l'intérêt à certains types de joueurs. L'étendue incroyable et le nombre impressionnant de niveaux différents en prolongent quasi indéfiniment la durée de vie. Malheureusement, l'écoulement du temps est trop lent, et une seule partie peut prendre plusieurs dizaines d'heures ce qui peut se révéler décourageant.
La sensation de lenteur est particulièrement sensible au début du jeu, alors que vous ne disposez que de peu d'unités. Les amateurs de réflexion à grande échelle et de prévisions à long terme seront ravis. Il est nécessaire de passer quelques heures pour bien saisir le principe du jeu, mais après il est difficile d'en décrocher. Pour spécialistes du genre...
Francis

SENSIBLE SOCCER





18
INTERET

Les effets brossés des tirs de corners associés aux possibilités de coups de tête sont d'un grand réalisme. Mais il faudra faire vite car les adversaires feront tout pour dégager et protéger ainsi leur cage.

Nouveau venu sur la scène des simulateurs de football, *Sensible Soccer* détrône *Kick Off II* dans ses domaines de prédilection : la maniabilité et le réalisme ! Un grand programme, aussi prenant à un seul joueur qu'à deux, qui démontre une fois encore que l'*Atari ST* a encore de beaux jours devant lui, pour peu que les programmeurs s'en donnent la peine.

■ Editeur : Mindscape ■ Développement : Sensible Software ■ Programme : Chris Chapman, Dave Korn, Chris Yates et Jools ■ Graphisme : Jon Han ■ Bruitage et musique : Captain Sensible et Richard Joseph.

Deux ans déjà que *Kick Off II* tient la tête du palmarès des jeux de football, succédant au premier volet qui était, lui aussi, le meilleur de son époque. Le roi est mort, mais il faut dire que le challenger n'y est pas allé de main morte ! Tout d'abord, les options de jeu sont d'une grande richesse. L'état du terrain est pris en compte. Selon les cas, il sera déterminé par le programme en fonction de la date de la rencontre ou choisi librement par le joueur. La simulation s'y adapte alors automatiquement. Ainsi, les chutes seront beaucoup plus fréquentes sur un terrain boueux ou verglacé et le contrôle du ballon subira lui aussi les conséquences de la météo. En ce qui concerne les équipes, le programme dispose d'une panoplie étendue, 34 pays étant représentés. L'aspect des joueurs peut être modifié : maillot, short, chaussette et même tête. Le programme vous propose quatre styles de match : amical, de coupe, de championnat ou spécial (qui mélange tous les genres).

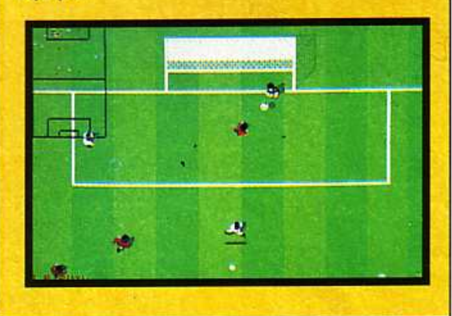
Avant d'entrer sur le terrain, vous pourrez encore choisir la formation (attaque ou défense) parmi les huit proposées et procéder à d'éventuels remplacements.La vue aérienne adoptée reprend celle de Kick Off avec, cependant,

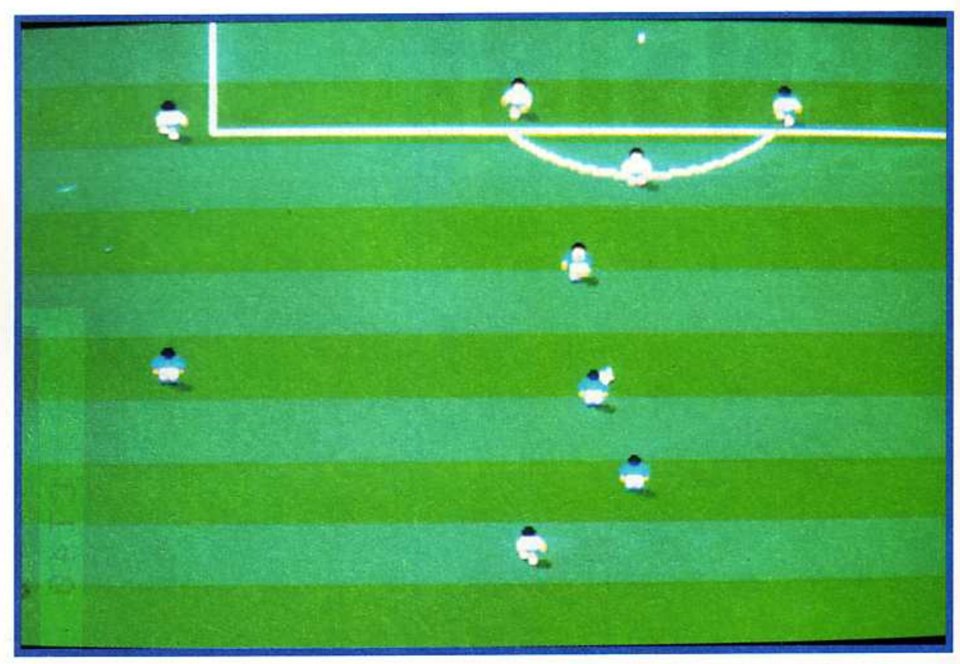


Avant de commencer le match, vous pourrez choisir votre stratégie, voir celle de l'adversaire et procéder à des changements au sein de l'équipe. Les joueurs « étoilés » sont les joueurs vedette.

Kick Off II: un monarque détrôné

En dépit de ses qualités exceptionnelles, *Kick Off II* est obligé de céder sa première place. Graphiquement, *Sensible Soccer* est plus réussi, avec des animations plus variées. Sa jouabilité est incroyable, puisque les actions les plus folles deviennent réalisables avec de l'entraînement. *Kick Off II* conserve cependant deux atouts : la variété de ses data disks et la possibilité de jouer à quatre ou à deux en équipe.





Seul le jeu d'équipe a quelque chance de réussite, les courses en solitaire conduisant quasiment toujours à la perte du ballon. Les enchaînements de passes peuvent s'effectuer de manière aisée, le contrôle passant instantanément au joueur suivant.

quelques spécificités. Ainsi, l'écran représente-t-il la quasi-totalité du terrain en largeur et la moitié en longueur, ce qui permet de se passer du radar, indispensable dans Kick Off. Les joueurs, bien que plus petits, sont plus joliment dessinés, avec un meilleur relief dû à des ombrages étudiés. Dès les premiers instants du jeu, on ne peut qu'être séduit par la jouabilité exceptionnelle ! Le joueur pousse tout naturellement le ballon devant lui. Mais la réussite de son dribble dépendra de sa vitesse, le ballon lui échappant s'il change de direction trop brusquement en pleine course. Un rapide appui sur le bouton de tir passe le ballon à un équipier situé dans la direction choisie (s'il s'en trouve un à portée, bien sûr). Sur ce point, Sensible Soccer fait état de sa supériorité sur Kick Off car le transfert du contrôle au joueur actif est instantané. Les tirs sont aussi très finement simulés, avec une panoplie riche et variée, autorisant des actions très spectaculaires. Cette richesse se paye en contrepartie par un entraînement indispensable pour en maîtriser les finesses. On dispose encore du tackle et des coups de tête (parfaits pour les corners). Les gardiens de but sont contrôlés par le programme (qui joue bien d'ailleurs). A tout moment, vous pouvez faire appel à un remplaçant (deux fois par match). Les règles ont été fidèlement respectées

CONFIGURATION

Atari ST, STE
RAM : 512 Ko minimum (mais il faudra1 Mo pour disposer du mode «replay» complet)
Média: 2 disquettes
3"1/2 double face
Contrôle : joystick
Notice : français
Langue du jeu : français
Installation disque dur : non.

AVIS

SPIRIT: OUI ! Je suis un passionné de *Kick Off* et croyais impossible de réussir à battre ce chef d'œuvre sur son terrain : la jouabilité. Je suis pourtant contraint à l'avouer : *Sensible Soccer* est encore supérieur ! Une fois les nouveaux réflexes pris (au début, habitué à *Kick Off*, je voulais bloquer la balle en appuyant sur le bouton, ce qui entraîne le tir !), on joue plus en finesse, avec un réalisme encore accru. Avec un peu d'entraînement, il est possible de faire traverser au ballon tout le terrain en longueur ou en largeur à toute allure (le changement de joueur étant immédiat) ou encore de lober le gardien sorti imprudemment de sa cage !
Spirit

2 minutes de jeu ...2 minutes de jeu ...2 minutes de jeu ...



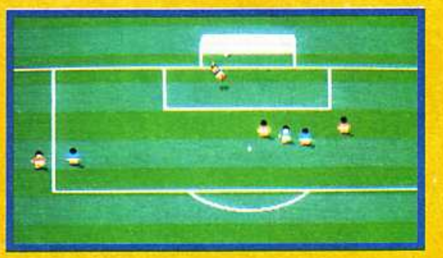
Un adversaire vient de tenter un tackle, mais il s'y est pris trop tard, ne vous gênant en fait nullement.



Votre gardien de but en pleine action. Il est assez efficace et ses plongeons sont spectaculaires.



Avant de dégager, attendez bien que les joueurs adverses vous aient laissé suffisamment de champ.



Buuuuuut ! Votre tir puissant a foudroyé le gardien, ne lui laissant aucune chance.

Au sommaire du prochain numéro

BANC D'ESSAI : FALCON 030 vs AMIGA 4000

Test définitif des nouvelles machines de la génération 32 bits face à nos « bonnes vielles bécanes ».

D-DAY, AMAZON, THE SHORTGREY... AVANT-PREMIERES

Tous les nouveaux produits
et les futurs hits de Noël !

TESTS

MIGHT AND MAGIC IV, CURSE OF ENCHANTIA, DOODLE BUG...





Jeux d'aventures,
jeux d'action,
tous les nouveaux softs
sont testés dans Tilt.

TILT JOURNAL

LE C64 A L'HONNEUR, LE NEWTON D'APPLE...

Et les toutes dernières nouveautés qui agitent le monde de la micro.

*REPORTAGE

LE DEVELOPPEMENT CD-I CHEZ INFOGRAMES.

Un reportage exclusif.

MICRO KID'S

DEMOS
SUR PC

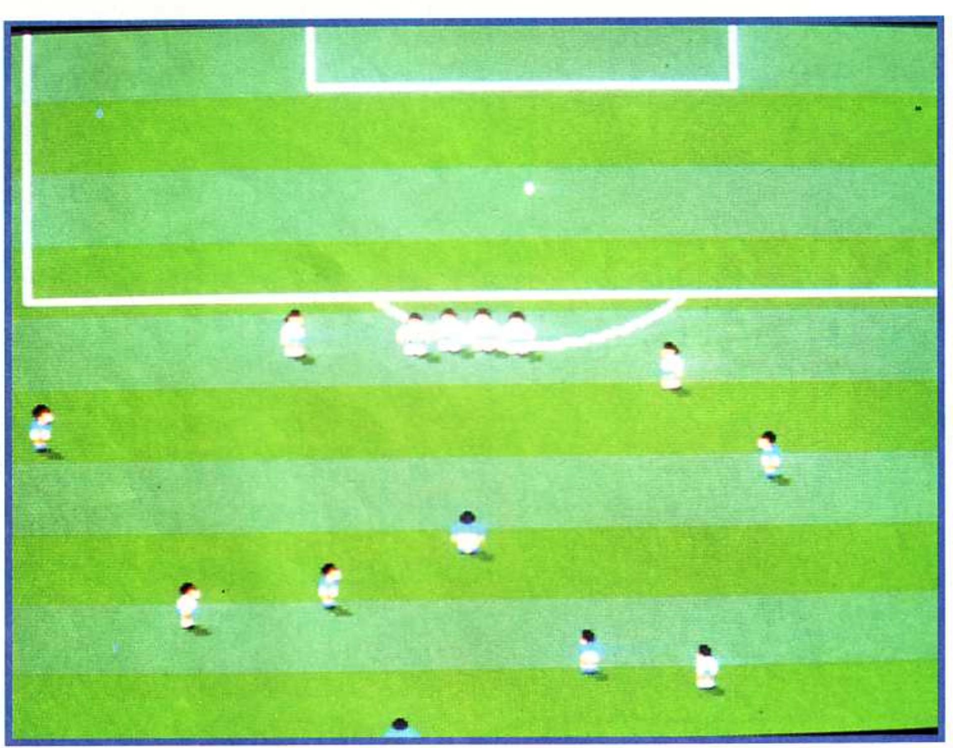


ET TOUTES VOS RUBRIQUES HABITUELLES !

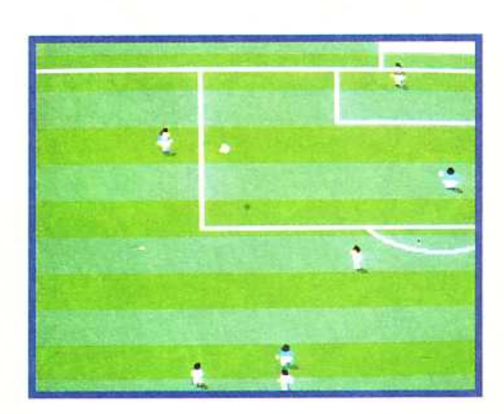
Pour réussir vos premières passes

Pour faciliter votre apprentissage (en particulier pour les effets dans les tirs et les passes), sélectionnez le mode deux joueurs, ce qui vous permettra de garder le ballon plus longtemps. Ensuite, examinez une partie jouée intégralement par le programme pour observer ses techniques. Enfin, pour les premières parties, si vous n'êtes pas un as, commencez par affronter une équipe peu connue.

(coup franc, touche, corner, etc.), à l'exception cependant du hors-jeu, qui n'est jamais sifflé. Les buts donnent lieu à un ralenti, accessible aussi à tout moment pour détailler une action et l'enregistrer. La réalisation est à la hauteur du reste. S'il n'y a aucune innovation graphique, le jeu est très lisible. L'animation est parfaite, avec un scrolling multidirectionnel qui se fait totalement oublier et des animations de joueurs très réalistes en dépit de leur petite taille. Autre avantage : le ballon tourne réellement, d'autant plus vite qu'il est plus rapide, et son ombre sert de guide pour estimer sa hauteur. L'ambiance sonore est riche, avec des bruitages de ballon bien présents et surtout les cris et les vivats de la foule, qui suivent vraiment les péripéties du jeu. Amateurs de football, Sensible Soccer doit être votre prochain programme, même si vous disposez déjà de la «collection» complète de Kick Off II ! Jacques Harbonn



L'arbitre a sifflé un coup franc en votre faveur : les joueurs adverses ont constitué le mur, mais un lob bien exécuté contournera facilement cet obstacle.



L'ombre portée au sol vous sera d'une grande aide pour juger de la hauteur du ballon, la distance les séparant reflétant la hauteur.

Version Amiga

La version *Amiga* est totalement superposable à celle du *ST* en ce qui concerne les possibilités de jeu. La musique est un peu mieux rendue et les bruitages légèrement plus variés. Les 32 couleurs dont disposent l'*Amiga* sont aussi mises à profit pour améliorer les ombrages (et donc l'impression de relief). En revanche, cette version s'avère plus lente, tout en restant très jouable.

18 INTERET

Le football comme si vous y étiez ! Difficile de faire mieux, en jouabilité comme en réalisme. Sensible Soccer s'avère être le successeur tant attendu de Kick Off, dont il reprend les principales qualités tout en améliorant considérablement les points faibles du standard du genre. Un jeu qui s'annonce comme un incontournable pour les fanas de foot.

TYPE — football

PRISE EN MAIN — 15
La notice (en français) est claire et le contrôle du joueur instinctif, du moins pour les actions simples.

GRAPHISME — 13
Rien de bien extraordinaire, mais l'angle de vue et le grossissement sont parfaits et les joueurs bien dessinés.

ANIMATION — 18
Le scrolling multidirectionnel est étonnant de fluidité, à tel point qu'on l'oublie. Les animations des joueurs (tackle, arrêt de volée du gardien) sont réalistes.

MUSIQUE — 15
Le jeu ouvre sur une excellente musique soundtrack, ce qui change des mélodies criardes du processeur ST.

BRUITAGES — 15
Le choc du ballon percutant le sol et surtout les acclamations et les cris de la foule mettent de l'ambiance.

MANIABILITÉ — 18
Une fois que l'on maîtrise à fond le contrôle des tirs, les actions les plus spectaculaires deviennent possibles. Pour des actions plus simples, il suffit de quelques instants de jeu.

DIFFICULTÉ — tous niveaux
Les équipes faibles ne vous opposeront pas trop de résistance tandis que les équipes vedette donneront bien du fil à retordre aux meilleurs. Une difficulté qui s'avère donc bien dosée.

DURÉE DE VIE — 18
Seul ou à deux, cette simulation est passionnante et captive toujours autant au fil des parties. Il ne manque qu'un data disk pour compléter la gestion des joueurs.



ZOOL

■ Editeur : Gremlin ■ Distributeur : PPS
■ Programme : Georges Allan
■ Graphismes : Ade Carless
■ Musique : Patrick Phelan.

AMIGA

Matériel nécessaire



Machine : ***Amiga*****.**
Medias : deux disquettes 3"1/2.
Contrôle : joystick.
Notice : en français.





Le monde des pâtisseries avec ses berlingots et ses sucres d'orge. Méfiez- vous, les apparences sont trompeuses. Le danger est réel !

Cela faisait des mois que l'on l'attendait, ce satané Zool. Annoncé comme le Sonic de la micro, la nouvelle mascotte de Gremlin faisait rêver les Amigamaniaques. Enfin disponible, *Zool* est un jeu de plates-formes très tonique et rapide. Ici, tout est question de réflexe et de coordination. Ça va vite, très vite, on n'a pas le temps de s'ennuyer. En un mot comme en cent : *Zool*, ça déménage !

Zool, le ninja de la Nième dimension, va vous entraîner dans les aventures les plus folles. Préparez-vous à entrer dans le monde des confiseries, où les gâteaux appétissants sont devenus vos ennemis (le pire cauchemar des gourmands !). Attention aux bâtons de réglisse, aux ours en gélatine et aux smarties qui volent en escadrille.
Pour faciliter votre tâche, des bonus divers sont habilement cachés dans les barres de chocolat géantes, les sucres d'orge et les méga « Polos ». En cours de route, Zool peut aussi trouver des potions magiques qui lui permettront de tout faire exploser à l'écran, de sauter plus haut et même de se dédoubler ! Ce délire patissier représente seulement le premier niveau du jeu. Chaque niveau est composé de trois stages et il faut combattre un monstre imposant pour changer de niveau. Ceux-ci d'ailleurs se suivent et ne se ressemblent pas, vraiment pas ! Ils sont tous axés sur un thème différent.
Le deuxième niveau représente le monde de la musique, avec des disques laser, des baffles gigantesques et des notes de musique sur lesquelles vous pouvez voler. Le troisième niveau plaira aux petits génies de la mécanique avec sa panoplie de marteaux, de tournevis, de perceuses et de clés à molette. Il y a au total sept niveaux dans *Zool*, de quoi satisfaire les goûts les plus variés.
Quoi qu'il en soit, tous se caractérisent par les mêmes qualités : une jouabilité exemplaire et une rapidité d'action incroyable. *Zool* est définitive-

Zool s'apprête à dévaler une pente jonchée de bonus. Un vrai plaisir ! Pour passer de niveau il est indispensable de récupérer un grand nombre de bonus.

AVIS

DOGUY : OUI, MAIS... Autant vous le dire tout de suite, je ne suis pas un Sonic-maniac. A la rédaction, la plupart des testeurs me prennent pour un dingue parce que je ne craque pas complètement devant le hérisson de *Sega*. Pas étonnant, donc, que je sois un peu plus réservé que Marc à propos de *Zool*. Ceci dit, les graphismes sont soignés, le personnage est épatant, l'action furieuse (vous voulez du *Sonic* ? Mettez-vous donc en mode Fast et niveau Easy !) et la bande son à la hauteur. Il y a même des effets qui rappellent les démos d'AnCool ! Un petit regret : l'animation, victime de fréquents ralentissements. *Turrican II*, sorti il y a deux ans, proposait à peu près la même chose mais avec un scrolling en 50 images/seconde. La programmation aurait probablement pu être plus soignée. Personnellement, je garde mon argent pour m'offrir *Legends of Valour* sur *PC* mais ceux qui cherchaient un *Sonic* sur *Amiga* peuvent s'acheter *Zool* les yeux fermés. **Dogue de Mauve**

ment ce que l'on pourrait appeler un jeu de plates-formes instinctif. Pas besoin de réfléchir, pour réussir il faut des réflexes et une bonne dose d'adrénaline.
C'est l'un des rares jeux où on peut traverser les tableaux à fond la caisse sans risquer la peine maximale au bout de dix secondes. Le personnage Zool est vraiment maniable, l'effet d'inertie est proche de la réalité.
Il est possible de sauter dans tous les sens, de s'accrocher aux murs, de virevolter dans les airs pour détruire les monstres, de donner des coups de pieds et de poings, de tirer. Pour peu que l'on s'emporte, le jeu tourne rapidement au massacre, votre personnage étant entraîné dans une folle sarabande de destruction. Il n'y a aucun doute : même si certains refuseront d'y voir un concurrent réel de Sonic, *Zool* est un grand titre, une bouffée d'air frais dans le domaine des jeux de plates-formes.

Marc Menier

ZOOL FACE À L'*HARLEQUIN*

Zool et *Harlequin* sont deux jeux de plates-formes qui ont certains points en commun. Tout d'abord, ils sont produits par la même société, Gremlin. Ensuite, leurs qualités respectives les placent en tête de leur catégorie. On peut cependant dire que *Zool* est plus rapide et instinctif que *Harlequin*. Le succès est une question de réflexes : il faut rester constamment sur ses gardes. Dans *Harlequin*, on retrouve plus le principe du bon objet utilisé au bon endroit. Le jeu demande une certaine dose de réflexion. Ces deux softs ont néanmoins un punch incroyable et sont soutenus par une réalisation solide. *Zool* garde un léger avantage grâce à de meilleurs graphismes et des sprites plus grands.

18 INTERET

Au même titre que *Sonic* sur console, *Zool* le ninja de la Nième dimension risque fort de devenir la mascotte de la micro. Cette petite créature est la vedette d'un jeu de plates-formes au rythme frénétique et haut en couleurs. Avec ses musiques rythmées et son scrolling parallaxe, elle vous séduira.

TYPE — jeu de plates-formes

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 15
La notice est claire, le principe du jeu est simple : récupérer suffisamment de bonus pour changer de tableau. Un tableau d'options permet de choisir les musiques.

GRAPHISMES — 15
Les graphismes sont simples et colorés. Une mention spéciale pour les décors. Il y a sept thèmes vraiment différents et la diversité des images est remarquable.

ANIMATION — 16
Le scrolling parallaxe à 25 images par seconde est de bonne qualité. Les animations sont très rapides, c'est ce qui fait la force de *Zool*.

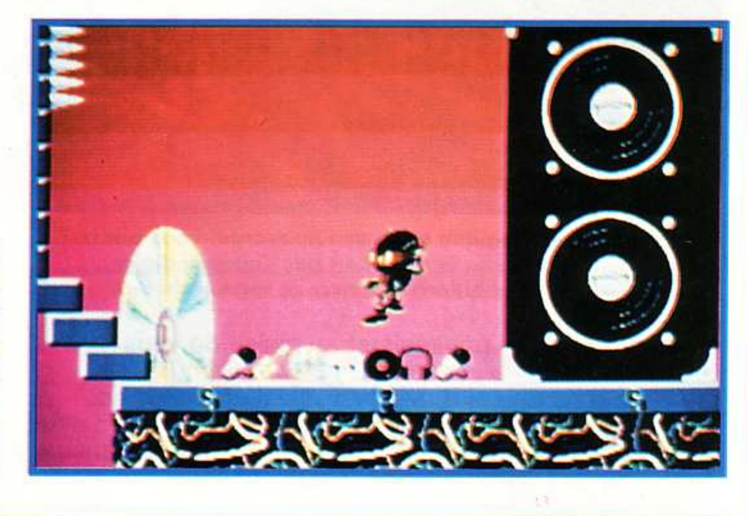
MUSIQUE — 17
Des thèmes musicaux variés, un rythme d'enfer, la musique de *Zool* atteint parfois des sommets.

BRUITAGES — 14
Les bruitages ne tiennent pas le coup face aux musiques. Comme il faut choisir entre l'un et l'autre... musique, maestro !

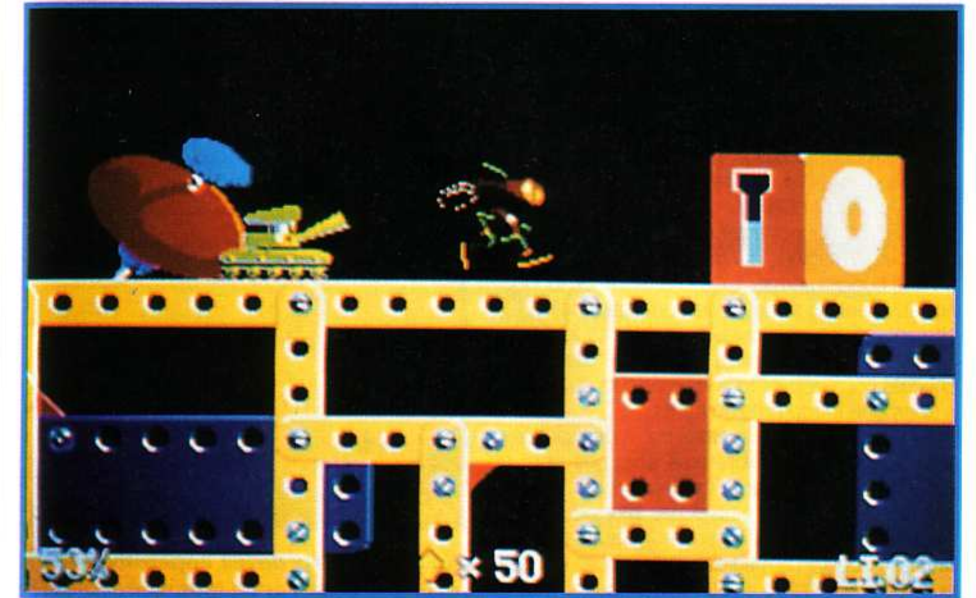
MANIABILITE — 18
Zool le ninja alien court, saute, glisse, dérape et virevolte. La maniabilité est exemplaire. L'effet d'inertie est vraiment réussi.

DIFFICULTE — confirmés
En mode normal, l'action est déjà terriblement rapide. Si vous êtes un mutant aux réflexes surhumains, essayez le mode rapide.

DUREE DE VIE — 17
Divertissant et faisant surtout appel aux réflexes, Zool présente un intérêt qui ne risque pas de



Dans le monde de la musique, vous faites face à des enceintes géantes et des disques laser dernier cri. N'oubliez pas de récupérer les casques de walkman et les cassettes bonus.



Le niveau des jouets est composé de constructions de Lego. Chaque niveau possède des graphismes très différents qui varient suivant les thèmes abordés. Quand les jouets de votre enfance se rebellent, rien ne va plus.

PC FIRST SAM

16 INTERET First Samuraï est le meilleur de sa catégorie. Il peut s'enorgueillir d'être aussi performant qu'un jeu d'arcade/aventure sur *Amiga* ou sur consoles. Nos machines vont enfin nous permettre de ressentir les frissons du shoot'em up réussi. Hourra !

TYPE — arcade/aventure

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 17
Une démo instructive qui vous ouvre les portes du Japon médiéval. La sauvegarde rappelle à chaque instant que la partie est loin d'être gagnée d'avance.

GRAPHISMES — 15
Certains décors manquent de « relief ». Mais dans l'ensemble, l'ambiance très colorée et dégradée du ciel est agréable à regarder. Les sprites sont lisibles et les ennemis très variés.

ANIMATION — 16
Le scrolling multidirectionnel et parallaxe est fluide et rapide. Les nombreux personnages à l'écran ne gênent en rien le déroulement de l'action.

MUSIQUE — 13
Une bonne musique d'intro, bien musclée, mais qui disparaît totalement pendant le jeu.

BRUITAGES — 15
Les bruitages recréent parfaitement l'ambiance furieuse du jeu, sans qu'ils deviennent insupportables.

MANIABILITE — 12
Attendez-vous, au début, à quelques difficultés dans l'utilisation des commandes. Certaines combinaisons, comme bouton fire + manette en bas, ne sont pas intuitives et le résultat se fait parfois attendre.

DIFFICULTE — moyenne
La progression est respectée et c'est surtout ce que l'on demande à un tel jeu. Les urnes de régénération et le magicien vous aideront à persévérer.

DUREE DE VIE — 17
Dix niveaux très vastes, composés d'énigmes variées et de nombreuses scènes de combats différents à tester.



Si votre énergie magique est assez puissante, vous aurez la possibilité d'appeler le magicien par l'intermédiaire d'une cloche. Il vous aidera à passer ce torrent de feu.



Nous ne pouvions pas résister au plaisir de vous présenter en hit, la version *PC* de *First Samuraï*. Mélange d'arcade et d'aventure, il est actuellement le meilleur jeu dans sa catégorie, sur *PC*. Ses principaux concurrents (*Last Ninja III* et *Turrican II*) tournent sur *Amiga* ou font partie du monde des consoles.

L'histoire de *First Samuraï* est basée sur la vengeance. Un jeune samuraï « Chui-phu », d'après Doguy) poursuit le roi Démons, assassin de son maître d'armes, Akira. Sa quête débute dans le Japon médiéval pour s'achever en 2 323, l'ère des robots et du high-tech. Sa technique de combat est assez simple puisqu'il utilise au départ ses pieds et ses mains. Puis, pour chaque ennemi abattu, il reçoit de l'énergie magique qui se transforme à la longue en une superbe arme, le katana (sorte de longue épée). D'autres armes plus conventionnelles lui servent, s'il les découvre, à doubler sa force de frappe. Couteaux, haches et surtout étoiles chercheuses qui attaquent tous les serviteurs du Mal qui s'approchent trop près du héros.
Mais *First Samuraï* ne se limite pas à des séances de combat. De nombreuses énigmes sont à résoudre pour trouver la meilleure route. A certains endroits, il faut casser des murs de pierre qui cachent un passage secret. D'autres fois, il faut faire appel à un magicien, grâce à des cloches que vous ramassez sur votre route, pour qu'il vous aide à franchir un passage délicat. L'escalade fait partie du jeu, et bien souvent Chui-phu doit se servir de ses talents d'acrobate. A ce sujet, l'animation est excellente. Les sauts sont précis et les mouvements d'escalade réalistes.
First Samuraï offre plusieurs idées originales, à commencer par les urnes de régénération. Ces dernières, placées à différents endroits du jeu, marquent l'emplacement où le joueur reprendra la partie s'il meurt, ou s'il utilise les transporteurs.



Au début, vous devez impérativement vous procurer l'épée magique. Pour cela, il faut tuer un maximum d'oiseaux et de rats, les ennemis les plus faciles à combattre à mains nues.

URAI



CONFIGURATION

Machine : *PC* tous modèles.
Mode graphique : VGA.
Media : 1 disquette de 3"1/4 (1.2 Mo)
Contrôle : clavier ou manette hautement conseillé.
Notice : française.
Installation : 5 minutes ; place : 1.5 Mo
RAM : 520 ko minimum.



Pour éviter les coups de poignard de cet autre samuraï, il faut être d'une grande rapidité. Au moment où il cesse de tirer, cela dure quelques secondes, précipitez-vous dans son dos en escaladant le rocher qui le protège.

Pour les activer, le samuraï doit donner un peu de son énergie magique. Cela l'oblige parfois à faire des choix cruels pour ainsi garder toute sa force, pour affronter la horde d'ennemis et prendre le risque de devoir recommencer le jeu au début ! Autre bonne idée : la sauvegarde. Le joueur dispose d'une sauvegarde par niveau. Cela est devenu essentiel pour ce type de soft. La difficulté, sans être insoutenable, est assez élevée pour que l'on apprécie de ne pas recommencer depuis le début. La réalisation de *First Samuraï* est excellente. Toutefois on peut regretter le désordre de certains décors et une utilisation des commandes peu évidente. Mais grâce à *First Samuraï*, les possesseurs de *PC* vont enfin découvrir les joies de l'arcade intelligente.

Laurent Defrance



Les écrans de présentation relatent de belle manière les événements qui vont pousser Chui-phu à agir. Ce combat sous forme d'estampe japonaise, est le prémice d'une lutte entre le Bien et le Mal.

AVIS

DOGUY : OUI ! Vous savez probablement déjà tout le bien que je pense de ce jeu dans sa version *Amiga* : action riche et variée, durée de vie immense et réalisation impeccable. La version *PC* ne m'a pas déçu. Les graphismes sont toujours aussi beaux (même si l'on peut regretter qu'ils ne soient pas plus colorés) et l'animation d'un très bon niveau (enfin des programmeurs qui optimisent un peu leurs routines sur *PC* !). Pour le son, aspect essentiel de *First Samurai*, je vous recommande une carte SoundBlaster. Enfin, si le jeu tourne à bonne vitesse sur un 386sx, je pense qu'on doit vraiment s'éclater avec un 386dx. A acheter, si vous voulez un vrai jeu d'action intelligent sur *PC*.

Dogue de Mauve

Editeur : Vivid Image.
■ Programmation : Raffaele Cecco et Mevlut Dinc.
■ Graphismes : Teoman Irmak.
■ Bande sonore : Martin Walker.



L'option zoom vous sera d'une grande utilité pour gérer vos troupes. Ici, les défenseurs sont représentés en bleu et les attaquants en rouge.

Editeur : Mindcraft ■ Distributeur : Electronic Arts ■ Programmeurs : Patrick E. Hugues, Larry Froistard Jr.

16 INTERET

SIEGE PC

Il fut une époque où la vie de châtelain n'était pas de tout repos, surtout lorsque des bandes d'Orques, de Gobelins et autres monstres de tout poil pointaient leurs museaux à l'horizon, avec la ferme intention d'investir les lieux. Grâce à ce wargame de Mindcraft, vous allez pouvoir revivre ces terribles combats médiévaux en incarnant assiégé ou assiégeant.



Selon les scénarios, il arrive que les rôles soient inversés. Ainsi, les humains se retrouvent assiégeants et les forces du mal assiégées. Chacun son tour !

En ces temps reculés, les humains et les elfes coulaient des jours heureux dans la vallée de Misor. Jusqu'au jour où les forces du mal déferlèrent sur le pays pour massacrer les paysans, avant de planter leurs tentes à quelques centaines de mètres du château d'Elissa. Alors que les rires et les grognements montaient du campement ennemi, les défenses s'organisaient dans le château, car le face à face promettait d'être féroce.
Siège dispose de quatre décors différents, chacun bénéficiant de six scénarios, au cours desquels vous pourrez diriger assiégés ou assiégeants. Après avoir choisi votre camp, huit niveaux de difficulté vous sont proposés. Le but du jeu consiste à déployer vos troupes pour défendre ou prendre d'assaut l'enceinte de la forteresse. Vos unités peuvent attaquer, en renforcer une autre, tirer à volonté, se diviser, battre en retraite..., tout cela en temps réel car les troupes adverses ne soufflent pas une seule minute. L'écran de jeu représente la carte du territoire en vue aérienne. Les rivières, montagnes et crevasses sont de véritables fortifications naturelles pour les assiégés. L'option zoom vous donne la possibilité de visualiser le champ de bataille selon trois tailles différentes, en une vue d'ensemble ou par morceaux. N'ayez pas peur d'avoir souvent recours au zoom éloigné, cela vous évitera de faire défiler l'écran dans tous les sens pour savoir si vous n'êtes pas attaqué



Une option permet de visualiser ses troupes sous forme de barres colorées qui indiquent leur état. Très utile pour juger de vos chances face à l'ennemi.

AVIS

JLJ : OUI ! Je pensais au départ qu'il s'agissait d'une conversion du jeu de plateau du même nom. Il n'en est rien, ce qui n'empêche pas ce jeu d'être excellent. La variété des situations et la possibilité de créer ses propres scénarios en étendent la durée de vie quasiment à l'infini. Ce n'est pas *Civilization*, mais c'est tout de même un jeu passionnant. Il appartient en fait à ce genre de jeu que l'on reprend quelques mois après l'avoir acheté, juste pour faire une nouvelle partie. Combien de logiciels peuvent en dire autant ?
JLJ

BELIM TECHNOLOGIES

L'évolusound®

Nos sélections du mois clés en main, testées et paramétrées :

CRAZY SOUND !!!

386 SX 25 PRO 4 Mo ext. 16
6 Slots 16 Bits - 2 Ports Série 1 Parallèle
1 Port Jeux. Floppy 3"½
Disque dur 80 Mo 17 ms
Carte VGA 16 Bits 256 ko
Ecran 14" 1024x768. Clavier 102 T.
Dos 5.0 + Windows 3.1 + Souris
Carte Sound Blaster Pro 16 Bits+Midi
La configuration complète : 10 990 TTC



GENIUS SOUND !!!

486 SX 25 PRO 4 Mo ext. 32
8 slots 16 bits - 2 Ports Série. 1 Parallèle
1 Port Jeux - Floppy 3"½
Disque dur 80 Mo 17 ms
Carte VGA 16 bits 512 ko
Ecran 14" 1024x768 - Clavier 102 T
Dos 5.0+ Windows 3.1+ Souris
Carte Sound Blaster Pro 16 bits + MIDI
La configuration complète : 12 490 TTC


Configurations 386 à partir de 6990 ttc et 486 à partir de 8490 ttc (écran compris)

NOUVEAU
Multimedia Upgrade Kit PERSONAL :
SOUND BLASTER Pro II + 5 CD* avec :
- CD interne : 4990 ttc - CD externe : 5490 ttc
*Bookshelf. Mammals. Jones in the fast lane. Sherlock Holmes. Prosonus.

PACK DE 5 CD :
Business : ....1650 ttc
Personal : ....1290 ttc

NOUVEAU
Multimedia Upgrade Kit BUSINESS :
SOUND BLASTER Pro II + 5 CD* avec :
- CD interne : 5990 ttc - CD externe : 6290 ttc
*Bookshelf. Sherlock Holmes. Prosonus. Action + Authorware Star. Works Windows

CARTES SON :

Soundmaster Plus avec 2 HP .... 490 F
Sound Blaster Pro 16 Bits .... 1590 F
Sound Blaster Pro + Kit Midi .... 1790 F
Sound Blaster 2 .... 910 F
Thunderboard .... 790 F
Thunderboard pour Windows .... 990 F
Audioport (sur port parallèle) .... 1720 F
ProAudio Spectrum 16 Bits (SCSI) ..... 2490 F
ProAudio Spectrum Plus .... 1890 F

Logiciels : précisez format des disquettes : 3,5 ou 5,25

MINI ENCEINTES HI-FI :

Aiwa 4w Booster, auto-coupure .... 620 F
Sony SCRS-18 .... 320 F
Sony SCRS-38 (1,2w) .... 590 F
HP stéréo noir .... 290 F
Screenbit HP (4w amplifié) .... 320 F
Sony SCRS-7 (0,8w amplifié) .... 210 F

LOGICIELS POUR PC/AT :

Windows 3.1 .... 1190 F
Works 2 .... 1690 F
Works 2 pour Windows .... 2090 F
Word Junior .... 690 F
Excel pour Windows .... 3990 F
Word pour Windows .... 3990 F

PERIPHERIQUES POUR PC/AT :

Imprimante Citizen 120D 80 cps .... 1290 F
Imprimante Citizen Swift 200 cps .... 2190 F
Canon jet d'encre BJ10E .... 2990 F
Canon Laser LPB4 Lite, 512 ko .... 6990 F
Ecran SVGA 1024x768, pitch 0,28 ..... 2490 F
Simm 1 Mo, 70 ns .... 270 F
CD-ROM Mitsumi 600 Mo, tx 580 ko....2990 F
Souris compatible Microsoft .... 190 F
Souris Pilot Logitech 3 Boutons .... 320 F

Les logiciels ouverts ne sont ni repris ni échangés

PROMO DU MOIS : **Traitement de texte professionnel Volkswriter 3.2 : 1190 F**
(Dictionnaire orthographique, formules mathématiques, etc...)

Toutes les marques citées sont des marques déposées - Tous nos prix sont TTC

BON DE COMMANDE à retourner à : BELIM Technologies, Polyparc, 13 rue V. Jankelevitch, 77184 EMERAINVILLE
N° de Carte Bleue obligatoire pour commande supérieure à 1500 F ***Tel : 64.61.78.78 / Fax : 64.61.96.66***

Désignation	Référence	Qté	P.U	Total
Port : jusqu'à 7klg : 50 F/ imprimantes : 200 F/ ordinateur : 450 F				F
Frais de contre remboursement				45 F
TOTAL				

Mode de paiement
❑ Chèque ou mandat-lettre ❑ Contre-remboursement
❑ Carte Bleue N°
Date d'expiration __/__/__
Date :....../....../......
Signature obligatoire
Envoyez-moi : ❑ liste jeux CD ROM ❑ logiciels éducatifs pour PC /AMIGA /ATARI
❑ Liste configurations 386 ❑ Liste configurations 486
Nom .... **Prénom** ....
N° .... **Rue** ....
Code postal .... **Ville** .... **tel** ....

TIL1092

Les produits sont garantis 1 an pièces et main d'œuvre. Les produits doivent être retournés intacts et complets dans leurs emballages d'origine non déteriorés

16 INTERET

Siège est un très bon wargame qui vous demandera de faire preuve de tactique, de rapidité d'action, voire d'audace. Sa complexité le réserve toutefois aux stratèges confirmés.

TYPE — wargame

PRIX — NC

PRISE EN MAIN — 16
Elle ne pose aucun problème. On s'habitue très rapidement aux commandes qui s'effectuent à la souris grâce à des icônes et des menus déroulants.

GRAPHISMES — 15
Les décors sont fins et variés. Les combattants sont facilement reconnaissables car ils disposent d'une signalétique claire, d'une bonne ergonomie.

ANIMATION — 12
Il est dommage que les animations soient souvent stoppées lorsque l'ordinateur réfléchit. Les troupes avancent, les flèches et les lances fusent, les rochers sont projetés dans les airs...

JOUABILITÉ — 14
Quelques séances d'entraînement sont nécessaires avant de pouvoir jongler parfaitement avec l'ensemble des unités. Passé ce cap, tout va très bien. L'option jeu à deux aurait été la bienvenue.

MUSIQUE — 11
Hélas, le jeu ne dispose que d'un seul morceau musical. Sans être mauvais, il reste très moyen.

BRUITAGES — 17
Les bruitages sont formidables. Les flèches et les lances sifflent dans les airs, les épées s'entrechoquent, les soldats hurlent avant de mourir... C'est la guerre qui se déchaîne sur votre micro.

DIFFICULTÉ — confirmé
Une parfaite maniabilité des commandes et un sens de la tactique s'impose pour être victorieux.

DURÉE DE VIE — 16
Une durée de vie très longue. Chaque scénario peut être rejoué car le programme n'emploie jamais la même stratégie et réagit en fonction de vos actions.



Seuls les soldats du génie savent utiliser le matériel de guerre.


Travailler sous des volées de flèches, c'est cela la dure vie de soldat...


Une fois le pont en place, les soldats rejoignent le campement.


C'est encore le génie qui va disposer les échelles d'assaut avant la bataille.

sur un autre flanc. La variété des guerriers et leurs races (humains, tekhirs, minotaures, squelettes...) sont impressionnantes. Vous retrouverez les combattants classiques comme les soldats et les archers. Au fil des scénarios, vous commanderez des héros, des berserkers, des magiciens, des élémentaires de feu ou de terre...

Les soldats du génie sont d'une importance capitale puisqu'ils s'avèrent les seuls capables de construire des ponts, de disposer les échelles d'assaut, de manier la catapulte ou l'arbalète géante, d'utiliser le bélier ou de verser des seaux d'huile bouillante. Des renseignements sur vos troupes ainsi que sur celles de vos adversaires sont accessibles à tout moment via une fenêtre, ce qui vous permet de connaître leurs races, classes, équipements, missions (uniquement en ce qui concerne vos soldats) et aptitudes au combat. Les rapports de force et la disposition de vos armées sont très importants. Attention : si vous envoyez

CONFIGURATION

Machine : *PC* 12 MHz, 286 ou supérieur.
Mode graphique: VGA.
Médias : 2 disquettes 3"1/4 (720 Ko).
Carte son : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôles permis : Souris.
Langue : Notice et jeu en anglais.
Place requise sur le disque dur : 5,5 Mo.
RAM minimale requise : 640 Ko.

AVIS

REBS : OUI ! Décidément, les amateurs de wargame sont comblés ces derniers temps. Après *Battle Isle*, *The Perfect General* et *Dominium*, voici venu *Siège*. Cet excellent wargame devrait ravir tous les passionnés du genre et les clouer devant leurs écrans durant de longues heures. Préparez-vous à mener des troupes de guerriers et de monstres au combat pour assurer votre suprématie. Les personnages sont nombreux et variés. Les décors sont très beaux et les bruitages fantastiques. Les aficionados du wargame y trouveront leur compte et pourront mettre à l'épreuve leurs talents de stratège.
Rebs

vos hommes au massacre, vous risquez de compter des déserteurs dans vos rangs. C'est à vous de faire preuve de tactique en mettant au point de véritables plans de bataille avant de foncer. Passée l'introduction, qui n'est pas exceptionnelle, les graphismes en VGA 256 couleurs 320 x 200 sont fins et très agréables. Sélectionnez un groupe de soldats : il se colorie en jaune. Cela se révèle très pratique pour visualiser vos troupes lorsque cinq ou six unités guerroient dans la cour du château. Les animations sont correctes. Seul point gênant, à chaque fois que le programme réfléchit, toutes les actions sont stoppées net. Si la musique est moyenne, les bruitages sont superbes. Vous entendrez des bruits d'armées en marche, de flèches décochées, de cris d'agonie... La gestion souris ne pose aucun problème. *Siège* est un très bon wargame qui compte même un éditeur de scénarios. Il ne décevra pas les amateurs.

Thomas Alexandre

Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.



Révolution vidéo !

- ▲ Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- ▲ DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- ▲ Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- ▲ DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- ▲ Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.





DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.

DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

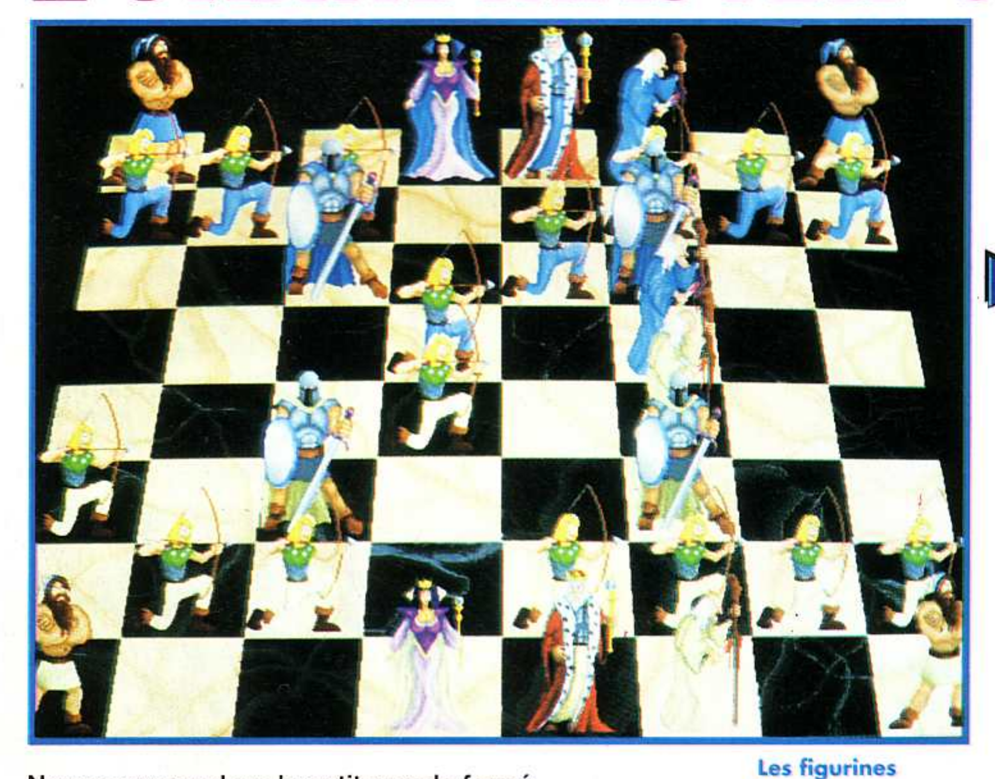
DIGITAL
CREATIONS

Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846



PC GRANDMASTER CHESS





Editeur : Capstone/Accolade ■ Programme : John Stanback ; Basit Fussain ; Fernando Portela ■ Graphisme : Scott Nixon ■ Bande son : Joe Abbati.

CONFIGURATION

PC 286, 386 et 486. Mémoire : 640 Ko, 1 Mo en SVGA. Modes graphiques : EGA, VGA et SVGA (recommandés). Cartes son (pas indispensable) : MT-32, Sound Blaster, AdLib, Covox, Disney ? Contrôle : clavier, souris (quasi obligatoire). Langue : anglais. Média : 2 disquettes 5.25 haute densité (1.2 Mo). Installation disque dur : obligatoire, 5 mn ; place : 2.5 Mo occupés.

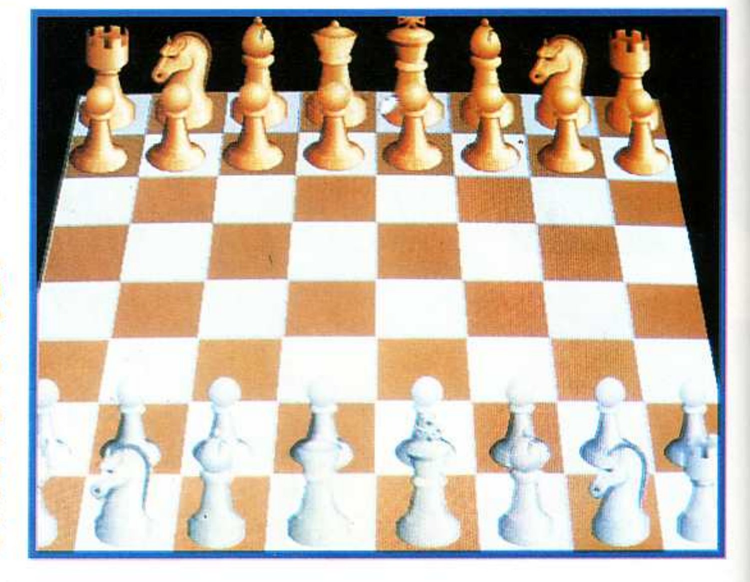
Nouveau venu dans le petit monde fermé des programmes d'échecs de haut niveau, *Grandmaster Chess* se situe d'emblée au top niveau, surclassant *World Class Chess* (Sargon V) et *Chessmaster 3 000* en puissance et en beauté.

Les figurines humaines en SVGA sont superbes mais difficiles à utiliser pour le jeu.

Dès l'entrée, on ne peut être qu'impressionné par la qualité de la représentation 3D. Le recours au mode SVGA a permis de combiner une riche palette de couleurs (256) à une résolution suffisante (640 x 480). Le SVGA ne fait d'ailleurs pas tout, la perspective adoptée permettant de bien séparer les pièces, *Grandmaster Chess* offre les options habituelles : retour-arrière (au coup par coup ou directement sur liste), aide du programme, analyse des positions avec évaluation, déplacement légaux, jeu en aveugle, etc. D'autres options sont moins courantes. Ainsi donc, le programme vous permet de rembobiner une partie pour la livrer à l'analyse du « Maître ». Votre niveau ELO est évalué en situation réelle (parties) et non par l'analyse de problèmes, moins fiable. En cours de partie, le programme signale de lui-même les coups forts ou faibles. Le réglage de la force du programme s'effectue de différentes manières complémentaires. La première est le classique réglage temps. Si les options sont assez variées, il y manque cependant un mode « temps égal ». De ce fait, indépendamment du temps sélectionné, *Grandmaster Chess* vous permet de choisir la force du programme (de débutant à Grand Maître). Cette option est vraiment capitale, évitant de décourager les joueurs débutants ou occasionnels par une série ininterrompue de défaites. Enfin, il est possible de définir le style de jeu, plus ou moins agressif. Au niveau Grand Maître, le programme se révèle vraiment redoutable. En ouverture, il dispose d'une bibliothèque de 4 500 lignes différentes, totalisant 12 000 positions. Notons au passage que le logiciel vous autorise à choisir votre ouverture et votre développement, et vous laisse même compléter la bibliothèque de départ, déjà riche. En milieu de partie, *Grandmaster Chess* est incroyablement doué pour les combinaisons complexes, sans pour autant se laisser aller à une boulimie inutile ou



Le mode SVGA, allié à la perspective étudiée permet vraiment de jouer en mode 3D.



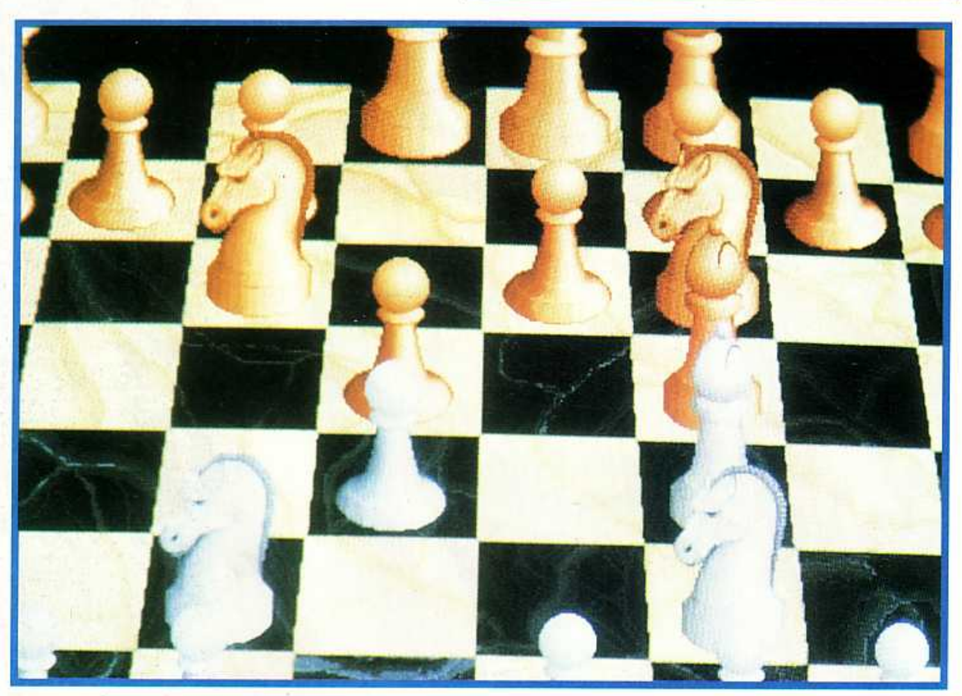
AVIS

SPIRIT : OUI, OUI ! Au secours ! Moi qui aime bien critiquer et trouver la petite bête, je suis resté presque coi devant la qualité de ce programme ! Côté puissance de jeu, *Grandmaster Chess* est tout simplement extraordinaire. Le fait qu'il parvienne à se mettre au niveau du débutant ne l'étant pas moins ! La vue 3D est enfin vraiment jouable, ce qui est loin d'être le cas habituellement. Les options complémentaires sont souvent originales et intéressantes. Alors *Grandmaster Chess* parfait ? Il le serait, si les auteurs avaient daigné joindre à la réalisation du jeu, quelques exemples de parties célèbres (il fallait bien que je trouve une critique à ce jeu magnifique !).
Spirit



Sur le même rayon de l'étagère

Face aux deux autres ténors du marché des logiciels d'échecs (*Chessmaster 3000* ou encore *World Class Chess*), *Grandmaster Chess* s'arroge la première place en force ainsi qu'en « efficacité » du mode 3D. Il conserve l'avantage pour la langue (français) et les géniales parties commentées. *Chessmaster 3000,* pour sa part, peut rassembler les suffrages par sa multitude d'options et de présentations (programme normal, sous Windows, sur CD-ROM).



19 INTERET **Très très fort, *Grandmaster Chess* sait pourtant se mettre à la portée du débutant. La superbe représentation 3D en SVGA est parfaitement jouable, ce qui n'est pas souvent le cas des programmes concurrents. Enfin, les différentes options complémentaires sont souvent originales et utiles. De quoi se gausser du match très contesté entre Spassky et Fischer...**

TYPE — **échecs**

PRIX — **NC**

PRISE EN MAIN — **14**
Le manuel est clair mais limité au minimum. En revanche, il ne faut pas plus de quelques instants pour maîtriser le programme.

GRAPHISMES — **18**
L'apport du SVGA est capital pour le mode 3D, l'angle de vue adoptée bien étudié faisant le reste. Les jeux de pièces sont magnifiques, qu'ils soient humains ou monstres.

ANIMATION — **aucune**

MUSIQUE — **14**
La musique est bien rendue (sur une Soundblaster) et vous fournira un très agréable accompagnement sonore.

BRUITAGES — **14**
Les digitalisations vocales sont parfaites et suffisamment variées (annonces des bons et mauvais coups, des échecs, du mat final, etc.

MANIABILITE — **15**
La gestion souris des déplacements n'appelle aucune critique. En particulier, il reste facile de manipuler des pièces en ligne.

DIFFICULTE — **tout joueur**
Capable de tenir tête à des joueurs de club de première catégorie (et sans doute d'en malmener la plupart !), *Grandmaster Chess* se laisse aussi battre par de simples joueurs occasionnels, grâce à son système génial de choix de force.

DUREE DE VIE — **18**
Elle est pour ainsi dire infinie, pour les amateurs d'échecs... tant que ne sort pas sur le marché un programme encore plus performant que *Grandmaster Chess* ! Mais pour l'instant, c'est le meilleur.

AVIS

MAX : OUI. Ce programme d'échecs m'a comblé. Non pas que j'ai pu en apprécier la puissance - je ne suis pas un joueur assez bon pour cela. Non, c'est plutôt le juste dosage de la difficulté qui m'a séduit. Pour avoir souvent joué au échecs sur *PC*, je n'avais jamais rencontré un adversaire qui sache si bien s'adapter à mon jeu.
Là où d'autres étaient soit trop puissants, soit bêtes au point de manger n'importe qu'elle pièce, fut-elle même protégée, *Grandmaster Chess* joue « intelligent », même dans les petits niveaux de jeu. On peut alors trouver un adversaire à sa taille, puis évoluer avec lui tout en sauvegardant son classement. Génial ! Sinon, bravo aussi pour le dessin des échiquiers, les nombreuses options présentées dans les menus déroulants, et aussi la qualité du programme d'installation sur le disque. Un grand soft.

Max

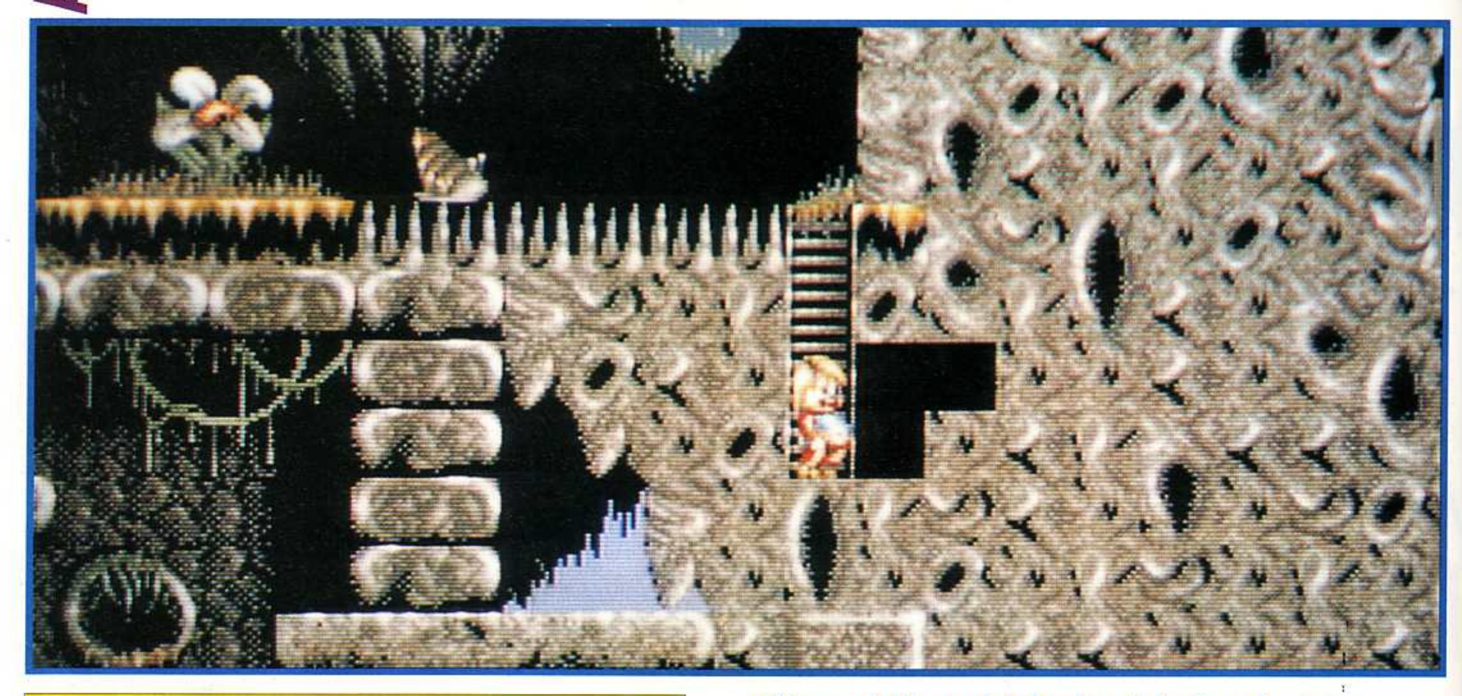
Grandmaster Chess vous permettra d'améliorer votre jeu en analysant, par exemple, finement une partie que vous aurez jouée, signalant au passage les bons et les mauvais coups réalisés.

à des faiblesses positionnelles. En fin de partie, il se montre tout aussi doué, maîtrisant parfaitement règle du carré et opposition, et n'hésitant pas à sacrifier une pièce, même importante, pour aller à promotion.
Côté réalisation, pas de problème non plus. Je vous ai déjà parlé de la représentation 3D excellente. Les jeux de pièces supplémentaires (humains, monstres) sont superbes.
Côté son, la digitalisation vocale soulignant les actions importantes est d'une limpidité parfaite et les musiques qui peuvent accompagner le jeu sont vraiment mélodieuses.
Pour conclure sur cet excellent logiciel, *Grandmaster Chess* est LE jeu d'échecs du moment, alliant force, diversité et beauté. Que peut-on demander de plus ?

Jacques Harbonn

AMIGA

NICKY BOOM



A l'image de Mario et de la plupart des jeux de plates-formes, il faut sonder les murs pour découvrir les passages secrets et surtout, les nombreuses salles de bonus.



Avec *Nicky Boom*, Microïds confirme sa volonté de se diversifier au maximum. C'est leur premier jeu de plates-formes conçu par deux auteurs externes à la société. Ils ont réussi leur examen d'entrée dans le monde des jeux micros. Fraîche et sautillante, cette œuvre va vous faire bondir de plaisir. Gageons que l'on reparlera d'eux pour la suite des aventures de Nicky « boom-boom ».

Editeur : Microïds ■ Concepteur : Dominico Manfredi et Alain Lambin.



CONFIGURATION

Tout *Amiga*
Médias : une disquette 3"1/2
Contrôle : joystick

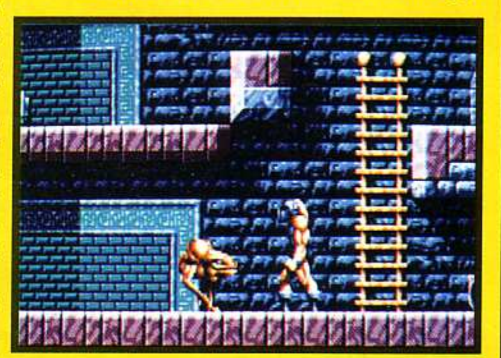
VERSION

Les versions *PC* et *Atari* sont prévues pour le mois d'octobre 92.

Pour sauver son grand-père des griffes d'un magicien « chaotique », Nicky affronte les pires dangers à travers huit niveaux de plates-formes. Son principal souci est de trouver assez de bombes, d'où son surnom, pour se frayer un chemin et découvrir ainsi les nombreuses salles secrètes fermées par d'énormes blocs de pierre. La deuxième préoccupation de Nicky est de ne pas se perdre à l'intérieur de ces niveaux-labyrinthes. Grâce au scrolling multidirectionnel, de bonne facture, il peut explorer dans tous les sens les coins et recoins des niveaux qui deviennent de plus en plus vastes à mesure qu'il approche de son but. Des télétransporteurs le renvoient à des lieux de plus en plus reculés. Il serait conseillé de faire un plan, tant il est

Sur le même rayon de l'étagère

Dans le monde des plates-formes, les références ont pour noms *Mario, Sonic, Robocod...* et tournent sur consoles. Il n'est donc pas étonnant de voir que *Nicky Boom* a emprunté quelques idées à ces légendaires jeux. Sauter sur la tête de l'ennemi pour le tuer n'est pas nouveau. Cette technique de combat est de plus en plus répandue dans les jeux de plates-formes. Les faux-murs qui mènent aux salles de bonus ont fait la réputation de la gamme des *Mario*. Dans *Digger*, sur Nes, le personnage utilise de la dynamite pour se frayer un chemin à travers les galeries du sous-sol et, comme dans *Nicky*, il doit trouver différents objets, des échelles par exemple, pour sortir des labyrinthes. Sur micro, beaucoup de jeux de plates-formes sont plus violents et sont pour



la plupart associés à du beat-them-all. L'excellent *Gods* des Bitmap Brothers est le plus riche dans ce domaine. L'exploration des labyrinthes, la résolution des énigmes et les différentes armes pour le combat, rendent le jeu triplement intéressant.

Si tu nous vends ton Amiga 500* 1500 francs, on veut bien te vendre un Amiga CDTV.



*1500 Francs TTC. Offre valable sur Amiga 500 et Amiga 500 plus en état de fonctionnement et complet acheté avant le 31/8/92.

Jusqu'au 31/12/92, pour tout achat d'un Amiga CDTV, Commodore te rachète 1500 francs ton Amiga 500 ou 500 plus avec son boîtier d'alimentation et sa souris. De toutes façons, tu n'en auras plus besoin puisque l'Amiga CDTV est l'alliance des deux technologies, le CD-ROM et l'Amiga. Lecteur de CD-ROM, de CD Audio, CD+G, l'Amiga CDTV s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge. A toi l'univers du CD-ROM.

Avec un clavier et un lecteur de disquettes, l'Amiga CDTV redevient un Amiga sur lequel s'adaptent tes accessoires, ton écran (TV ou moniteur) et tes logiciels actuels. Tu retrouves ainsi toutes les fonctions du micro-ordinateur. Plus de 4000 logiciels, plus de 80 titres, tous les CD-Audio, avec l'Amiga CDTV tu n'as pas fini de t'amuser.

"Pour tous renseignements, consultez le 3614 code Commodore"





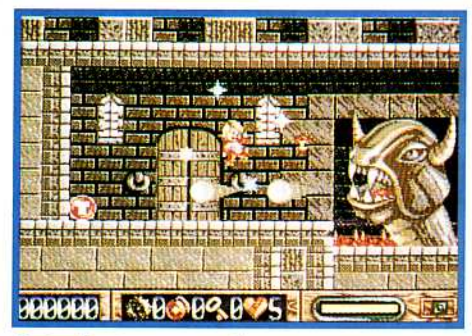
Pris entre deux feux...
Il vous faudra une très bonne synchronisation pour tirer sur le poisson apparu devant vous, et éviter ainsi les bulles d'air

facile de se perdre. De nombreux passages sont fermés à clef et il est fréquent que l'on soit obligé de revenir sur ses pas pour trouver une clef ou pousser un bouton qui déclenchera, un peu plus loin, le mécanisme d'ouverture. Fort heureusement, les monstres - insectes pour la plupart - dont la taille est égale à celle du héros, tués une première fois le sont définitivement. Des échelles permettent d'atteindre des plates-formes en hauteur où bonus et fiole d'énergie redonnent le moral. Pour actionner ses échelles, il faut utiliser une bombe. Même si le nombre de bombes par niveau est supérieur au nombre que vous utilisez, il faut prendre garde à les faire exploser au bon endroit. Pour un premier jeu, Manfredi et Lambin s'en tirent plutôt bien. Le personnage, très attachant, vous fera passer d'excellents moments. La difficulté progressive du jeu est parfaitement calculée, ce qui n'est pas toujours le cas pour ce type de jeu. **La réalisation est le point fort de *Nicky Boom*.** Les décors sont finement dessinés et les insectes voraces ne manquent pas de réalisme. Sans être époustouflante, l'animation est d'un bon niveau. Etant donné qu'il faut souvent revenir sur ses pas, le héros se déplace rapidement pour que le joueur n'ait pas l'impression de perdre son temps. Enfin, les quatre musiques soutiennent l'action admirablement et composent une bande musicale à la fois douce et rythmée. *Nicky Boom* fait partie des rares jeux qui séduira aussi bien les habitués de consoles que les possesseurs de micro.

Laurent Defrance

AVIS

JLJ : OUI ! *Nicky Boom* n'est qu'un jeu de plates-formes, mais c'est un TRES BON jeu de plates-formes, tout à fait digne des jeux consoles. Tout d'abord, il est beau, les dégradés étant parfaitement utilisés et les monstres mignons comme tout. Sa difficulté est très bien dosée : les premiers niveaux sont faciles, mais cela se gâte très rapidement pour le petit héros. Et il est grand ! Immense ! Le premier niveau est un labyrinthe qui vous prendra une bonne heure, et les suivants beaucoup plus. *Nicky Boom* est un excellent jeu, que je conseille à tous les possesseurs d'*Amiga*. JLJ



Outre les trognons de pommes, vous trouverez d'autres armes plus efficaces efficaces.

16 INTERET

Exploration, réflexion, action, trois composants du jeu vraiment explosifs ! Avec *Nicky Boom*, on ne se lasse pas de « faire la bombe ». Un excellent jeu de plates-formes qui trouvera facilement sa place dans votre logithèque.

TYPE — plates-formes

PRISE EN MAIN — 15
Très facile. Un mot de passe vous sera donné lorsque vous arriverez à la fin de chaque niveau. Les procédés les plus simples sont les plus efficaces...

GRAPHISMES — 16
Les décors de fond sont superbes, ainsi que les dégradés du ciel. Les insectes sont d'une ressemblance étonnante.

ANIMATION — 14
Les mouvements du personnage sont corrects. Sa démarche légèrement chaloupée est assez « fun ». Ses sauts sont précis. Dommage que les déplacements des ennemis ne varient pas beaucoup.

MUSIQUE — 16
Quatre musiques « envoûtantes » qui créent une ambiance bien particulière. Il m'arrive encore de fredonner leur mélodie.

BRUITAGES — 15
On a le droit à des « houpps » et « youppi » lorsque Nicky meurt ou découvre un trésor.

MANIABILITE — 15
L'utilisation des bombes est assez simple. Un bon joystick est cependant recommandé, car de nombreux passages demandent une grande précision des sauts, incompatible avec le clavier.

DIFFICULTE — moyen
Le nombre incessant de monstres est la seule véritable difficulté. Pour les derniers niveaux, n'hésitez pas à faire un plan, si vous ne voulez pas passer des heures à retrouver votre chemin.

DUREE DE VIE — 16
Les huit niveaux que devra parcourir votre héros sont assez vastes pour que vous puissiez y passer des heures.

OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S







COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

▲ LE PIN'S :
A l'image de l'émission.
Le pin's MICRO KID'S se devait «d'être technologiquement avancé», donc électronique et clignotant !
Le pin's ▲▼▲▼▲▼85F

▲LE DISQUE :
... ou la K7 ! Tous les jingles de MICRO KID'S, ainsi que quelque morceaux choisis de jeux vidéo célèbres.



▲ En participant à l'émission (de plus en plus facile !).
▲ En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S.
▲ En vous rendant dans les points de vente Micromania, Soho. (Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

Vous pouvez également vous les procurer grâce au bon de commande ci-dessous

La K7▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼80 F
Le CD ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼120 F

▲LE TEE-SHIRT :
Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant)
Logo MICRO KID'S vert et mauve ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼65 F

▲LE ST ATARI MICRO KID'S :
520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S▲▼▲▼▲▼▲▼2 690 F

LE COLIS MICRO KID'S :

▲ Le pin's MICRO KID'S
▲ Le tee-shirt (coloris et taille au choix)
▲ Le dique MICRO KID'S

AU PRIX DE :

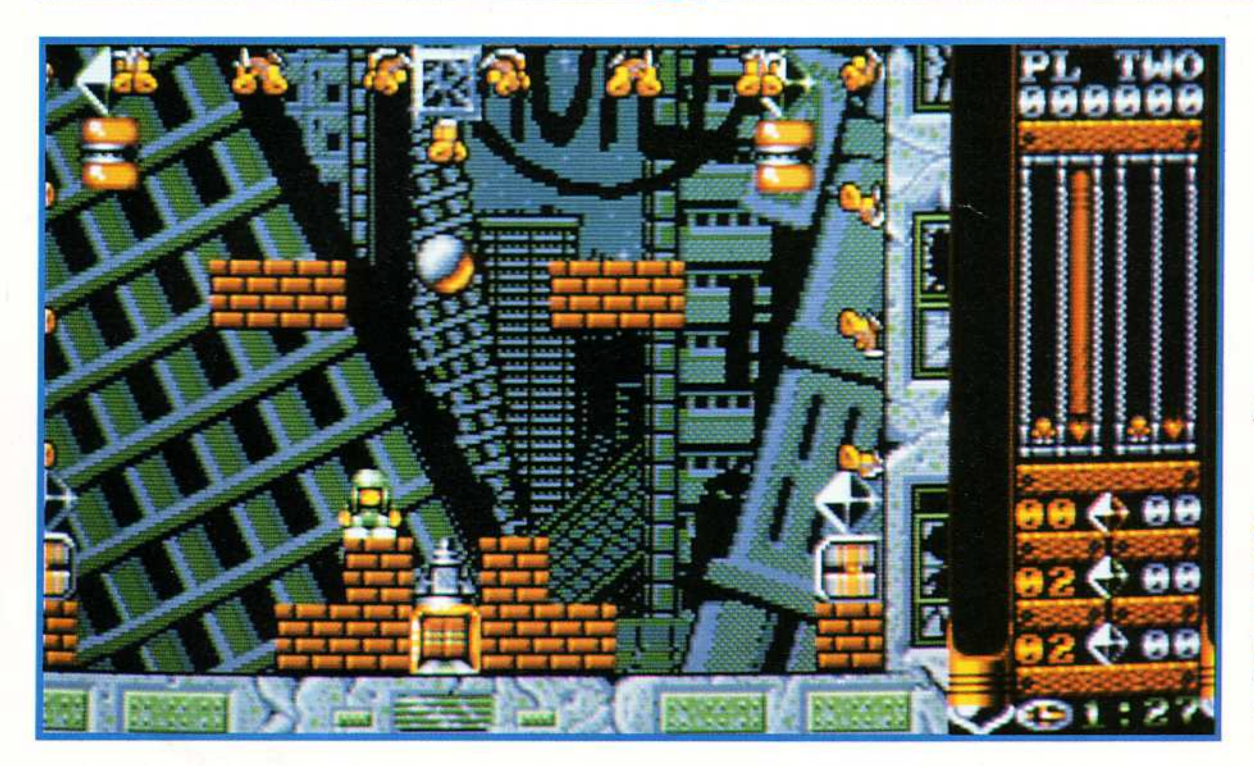
Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 k7) ▲▼▲▼▲▼▲▼236 F
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) ▲▼▲▼▲▼▲▼266 F
(plus 17 F de frais de port)

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Engène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.............................. PRENOM :.............................. TEE-SHIRT :..............................
ADRESSE :.............................. Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....
.... CODE POSTAL :.................. Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....
VILLE :.............................. Logo de couleur mauve ou vert : ....

Signature des parents :





AMIGA

Retirez l'échelle, ils repeignent le plafond ! Les Troddlers s'infiltrent dans les moindres recoins. A vous de les remettre sur le bon chemin.

TRODDLERS

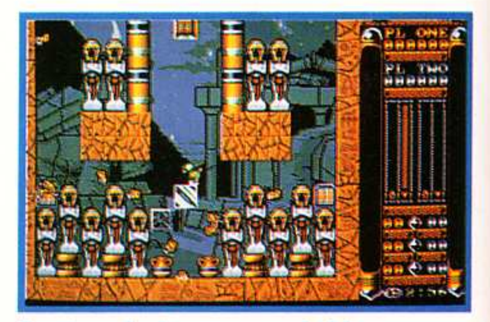
Editeur : Storm ■ Programmation : Christoffer Nilsson et Thomas Liljetoft ■ Graphisme : Dennis Gustafsson ■ Musique et bruitage : Allister Brimble.

***Push Over* fut le premier clone du célébrissime *Lemmings*. Voici le deuxième, bien qu'il s'inspire aussi du classique *Spherical*. *Troddlers* n'est pas un jeu très novateur mais, comme second couteau, il ne manque pas d'atouts.**

Jouer les apprentis sorciers, en l'absence du maître, relève de la provocation ou de l'inconscience. Hokus et Pokus vont savoir ce qu'il en coûte de s'occuper des affaires des autres sans autorisation. Ces deux novices de la magie sont à l'origine d'une véritable catastrophe : la fuite de centaines de Troddlers à travers le pays. Ces petites bêtes indisciplinées, sortes de Lemmings intelligents, ont pris la poudre d'escampette et ont follement envie de profiter de leur nouvelle liberté. Heureusement pour les deux héros, ils ont appris le pas de l'oie et marchent en file indienne, sans se poser trop de questions. Pokus et Hokus, ensemble ou séparément (vous pouvez jouer à deux joueurs en même temps), doivent les mener à la sortie. Pour cela, ils disposent d'un certain nombre d'éléments amovibles trouvés dans le décor, comme les rochers, les blocs de pierre ou de glace, les trampolines…Une de ces pierres « carrées » placée sur la route des Troddlers leur fera changer de trajectoire. C'est ainsi qu'il sera possible de les mener par le bout du nez afin que tout rentre dans l'ordre. Pour les 175 niveaux, on ne vous demande pas de faire toujours la même chose. A l'instar de *Lemmings*, où l'objectif ne changeait jamais, vous aurez parfois à ramasser uniquement des joyaux, tuer tous les Foes (ce sont de méchants Troddlers bleu métal qui tuent comme ils respirent) ou remplir les trois missions en même temps et, bien évidemment dans un temps limité. Chaque tableau propose des énigmes de difficultés très variables et qui ne respectent pas toujours la progression des niveaux. En deux ou trois essais, vous savez ce qu'il faut faire et comment le faire. Cela est d'autant plus vrai lorsque vous jouez à deux en partenaires (il y a un troisième mode de jeu où chacun des joueurs se fait la guerre par armée de Troddlers interposée) : il suffit alors d'une petite matinée pour arriver au bout des 50 tableaux.



Le niveau 30 est relativement facile. Il faut attendre les derniers tableaux pour commencer à rencontrer des problèmes.



Il existe plusieurs sortes de blocs : pierre, glace, sens unique, trampoline. En les posant, prenez garde à ne pas détruire de Troddlers.

AVIS

MARC : OUI MAIS... Le système de *Troddlers* est absolument identique à celui de *Lemmings*, maître du genre, mais en moins bien. Alors que, dans *Lemmings*, on peut faire des trous, stopper, donner des parachutes, etc., on ne peut dans *Troddlers* qu'ajouter des blocs ou en détruire (par l'intermédiaire du petit magicien que l'on contrôle). Avouez quand même que c'est assez limité, même si les obstacles et les dangers varient au long du jeu. Lorsque l'on reprend les idées des autres, on s'efforce de les améliorer ou du moins de les égaler. Enfin, *Troddlers* reste un bon jeu de réflexion, spécialement en mode deux joueurs (l'un contre l'autre).

Marc Menier



La Meilleure Sélection de Logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et bientôt Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 570 DISQUETTES

DISQUETTE ST 017
COURS D'ASSEMBLEUR : Indispensable pour les débutants en assembleur. Première disquette d'une série de cours d'assembleur, entièrement rédigés en Français.

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 030
ONEMORE BREAKOUT : un superbe casse briques offrant 9999 tableaux, réalisé entièrement en Français.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 241
BILD : très bon logiciel de déformation d'images. Il permet entre autres de projeter une image sur une boule, sur une pyramide, etc... Nécessite 1 Méga.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées.

DISQUETTE ST 312
FOREIGN AFFAIR : musique digitalisée de Mike Oldfield.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST 338
FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : un très bon utilitaire pour créer des images en fullscreen sans se creuser la tête.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 430
RTC COOL MUSIC RIPPER : voilà un excellent outil qui vous permettra de piquer les musiques de vos démos préférées.

DISQUETTE AM 431
COMPUTER CONFLICT : un excellent jeu d'arcade réalisé avec Shoot Em Up Construction Kit. Il suffit de tirer sur tout ce qui bouge.

DISQUETTE AM 436
FLEXI BASE : une bonne base de gestion de données très bien réalisée et extrèmement simple d'utilisation.

DISQUETTE AM 437
MOD TO EX : utilitaire qui vous permettra de transformer les modules soundtracker, ce qui vous donnera la possibilité de les lancer en tâche de fond.

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagner la partie. Logiciel entièrement en Français... et surtout n'oubliez pas de récompenser l'auteur...

DISQUETTE AM 440
ANTIVIRUS COMPIL : cette compilation ne compte pas moins de huit utilitaires qui vous permettront de traiter vos disquettes contre les virus. cette panoplie complète contient entre autres : Virus checker 5.22, Virux 4.1, Big Brother, Zéro Virus, No Virus, etc...

DISQUETTE AM 442
COCORICO UTILITAIRES : compilation d'une dizaine de programme d'utilisation courante dont les docs sont traduites en Français. A ne pas manquer.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 444
VIRUSKILLERS : encore une compilation d'antivirus. Cette disquette compte dix antivirus en tous genres, de quoi se protéger de ces hideuses bestioles qui infestent les disquettes.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 550 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possèdez une carte Adlib). Vous devez détruire les vaisseaux ennemis. Superbes graphismes et animations très fluides. Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL Version 3.20 : On l'annonce déjà comme le meilleur des logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironoque vous guidera au cours de vos tests. Ainsi il réagira à votre travail suivant vos erreurs. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Espagnol... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser, les commandes sont presque instinctives, et il n'y a pas de besoin de lire des dizaines de pages de documentations, mais seulement quelques lignes. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tout vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français. L'auteur est tout à fait à l'écoute de vos suggestions pour les versions à venir.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. Entièrement e Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MATERIEL ET CONSOMMABLES

Souris Atari ST	210 F
Souris Amiga	210 F
Souris Compatible PC	217 F
Tapis de souris	40 F
Trackball Atari ST	355 F
Trackball Amiga	355 F
Trackball Compatible PC	465 F
Filtre pour écrans 12 "	142 F
Filtre pour écrans 14 "	153 F
Support imprimante	230 F
Support pivotant pour écrans 12"	145 F
Support pivotant pour écrans 14"	153 F
Boîte de rangement 50 x 3,5"	70 F
Boîte de rangement 100 x 3,5"	88 F
Boîte de rangement 50 x 5,25"	70 F
Boîte de rangement 100 x 5,25"	88 F
Câble péritel Atari ST	88 F
Câble péritel Amiga	88 F
Rallonge joystick 20 cm	34 F
Rallonge joystick 1,50 m	81 F
Câble imprimante parallèle 1,80 m	52 F
Câble nul modem	106 F
Câble minitel	75 F
Extension 512K Amiga 500	250 F
Extension 512 K Amiga + horloge	310 F
Extension 512 K Atari STF	470 F
Extension 2 Mo Atari STF	990 F
Extension 4 Mo Atari STF	2190 F
Barette SIP 256 K Atari STE/PC	171 F
Barette SIP 1 Mo Atari STE/PC	500 F
Barette SIMM 256 K Atari STE/PC	162 F
Barette SIMM 1 Mo Atati STE/PC	300 F
Lecteur externe Atari	550 F
Lecteur externe Atari + Turbo Blitz	750 F
Lecteur interne Atari	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur interne PC 5,25"	560 F
Lecteur interne PC 3,5"	490 F
Berceau 5,25" lecteur PC 3,5"	65 F

Nous mettons également à votre disposition les produits suivant :

Plus de 400 types de rubans et de kits Toner pour imprimantes, Configurations Atari, Configurations Compatibles PC montées à la demande, Pièces détachées pour Compatibles PC : moniteurs, cartes vidéo, contrôleurs, cartes mères, coprocesseurs, CD-ROM, disques durs, Imprimantes Panasonic, Amstrad, Hewlett Packard, Epson, etc...

Pour plus de rensignements appelez-nous au : 27.65.58.11

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine

Je commande les disquettes suivantes :

....

....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce
Disquettes Comp: PC : 33 Frs pièce
Disquettes Amiga : 22 Frs pièce

5 Disquettes commandées = La 6ème GRATUITE

Frais de port : 25 Frs

Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

TILT OCT92

Dans la famille « bestioles empoisonneuses », je voudrais...



La ressemblance avec *Lemmings* est frappante. Les petites bêtes se suivent à la queue-leu-leu ; il faut en sauver le maximum en leur faisant traverser de nombreux obstacles. Si le but est quasiment identique, les moyens pour y parvenir sont plus complexes chez les *Lemmings*. Le joueur se sert d'un plus grand nombre d'outils pour parvenir à ses fins : creuser, construire un pont, bloquer un passage, sauter en parachute... Il faut choisir la bonne action, au bon moment. Un scrolling latéral accompagne la progression des Lemmings et permet de revenir sur ses pas pour presser les retardataires. On a l'impression d'une plus grande liberté, ce qui donne un jeu vraiment passionnant. Dans *Troddlers*, les deux magiciens utilisent les mêmes sorts que le nécromancien de *Spherical* : faire apparaître ou disparaître des blocs de pierre. Les deux jeux pré-cités méritent largement vos faveurs.

En fait, la difficulté majeure du jeu est de donner une bonne direction aux bébêtes. Elles suivent scrupuleusement le relief du décor et les courbes des objets ou des pierres qu'elles rencontrent. On dirait des somnambules perdus dans leur rêve. Elles font même les pieds aux murs. Grâce à la pause « intelligente », vous pouvez examiner à loisir leur future trajectoire et réfléchir à ce que vous devrez faire pour les mener à bon port. Des bonus, tombés du ciel, augmentent votre score. Certains vont plus loin puisqu'ils redonnent de l'énergie ou du temps. Bien que chaque tableau affiche un décor de fond riche et coloré, l'action reste toujours claire. L'armée de Troddlers est joliment dessinée et les petites bêtes sont légèrement plus grosses que les Lemmings.

Poser, prendre et pousser les blocs de pierre sont les seules actions qu'il vous est demandé d'exécuter. Mais cela est largement suffisant pour tuer ou enfermer les Foes, boucher les crevasses et fabriquer en quelques secondes un escalier. En un clin d'œil, vous pourrez juger de l'état de vos forces (qui peuvent, par exemple, diminuer à cause d'un Foes parmi vos troupes), de la quantité de pierres qui vous restent en stock (15 maximum) et du nombre de Troddlers qui ont déjà franchi la porte de sortie. *Troddlers* est un très bon jeu de réflexion/action qui a malheureusement le désavantage d'être sorti après *Lemmings*.

Laurent Defrance



CONFIGURATION

Machine : Amiga tous modèles.
Médias : 1 disquette 3"1/2 de 720 Ko.
Contrôle : manette, clavier.

16 INTERET

Vous avez bien aimé *Lemmings*, *Spherical* ou encore *Push Over*? Vous ne serez pas déçus par *Troddlers*, à condition que vous ne recherchiez pas la difficulté.

TYPE — action/réflexion

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 17
La simplicité à l'état pur. Prendre ou poser les blocs de pierre se fait instinctivement.

GRAPHISMES — 16
Les décors de fond sont « vivants » et très variés. Les personnages sont lisibles et les éléments du décor sont reconnaissables en un coup d'œil.

ANIMATION — 15
Lorsque votre joueur n'a pas reçu d'ordre, il « pique » un petit somme. C'est la seule petite animation amusante et originale. Dans l'ensemble, elle reste classique pour ce type de jeu.

MUSIQUE — 15
Quelques morceaux « sautillants » et variés accompagnent joliment l'action. Vous pouvez supprimer la musique pendant le jeu.

BRUITAGES — 14
Ils sont peu nombreux mais bien choisis. Ils ponctuent les différents événements avec humour.

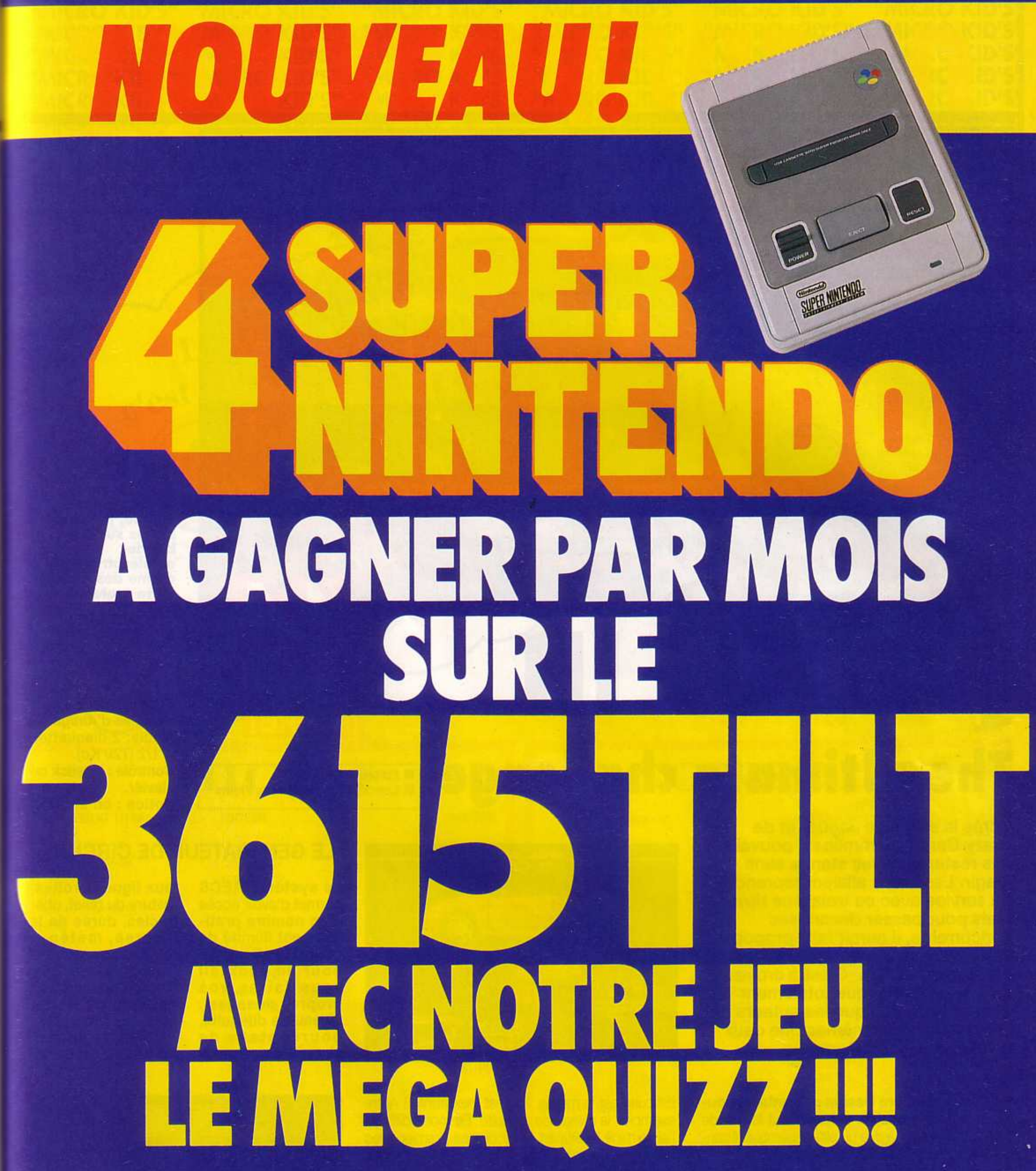
MANIABILITE — 16
Le joystick est vraiment recommandé. Vous serez plus précis dans vos gestes. Le personnage se déplace avec aisance et discipline, ce qui n'est pas le cas des Troddlers !

DIFFICULTE — moyenne
Les niveaux ne sont pas très difficiles. C'est un peu dommage car cela nuit quelque peu à l'intérêt du jeu. En comparaison avec *Lemmings*, *Troddlers* fait figure de débutant.

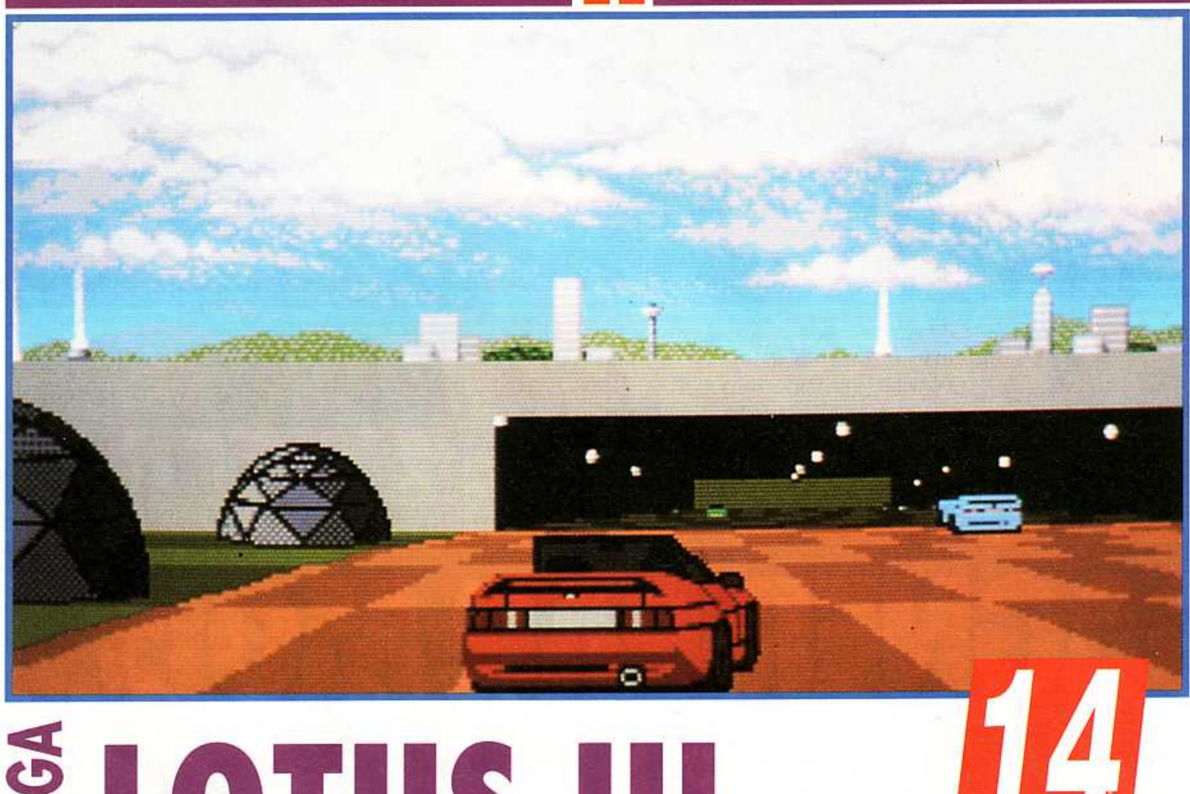
DUREE DE VIE — 13
Les 3 modes de jeu devraient vous faire passer de longs moments devant votre écran. Les niveaux ne sont pas les mêmes. Malheureusement, la difficulté des énigmes peu élevée ne vous donnera sûrement pas envie de recommencer une fois le jeu fini.



A ce niveau, vous devez ramasser tous les rubis et tuer les Foes. Les rochers servent, soit à tuer les méchants Troddlers, soit à faire apparaître les joyaux.



POUR CELA, REPONDS CORRECTEMENT
A TROIS QUESTIONS PAR SEMAINE...
ALORS, 3615 TILT ET TAPE *QIZ
A TOUT DE SUITE...



Le revêtement quadrillé donne une plus nette impression de vitesse. Ici vous roulez sur une bande accélératrice qui donne des ailes à votre moteur.

AMIGA

LOTUS III

The ultimate challenge

14
INTERET

■ Editeur : Gremlin
■ Conception : Magnetic Fields

MATERIEL NECESSAIRE



Machine: tous modèles d'*Amiga*.
Média: 2 disquettes 3"1/2 (720 Ko).
Contrôle : joystick ou clavier.
Notice : en anglais.

Après la sortie de *Jaguar* et de *Crazy Cars III*, Gremlin ne pouvait pas rester dans les stands sans réagir. Les *Lotus* allaient reprendre du service avec ce troisième titre. Mais pour passer devant ses concurrents, il aurait fallu proposer autre chose qu'une copie conforme de Jaguar XJ-220. C'est à croire que Gremlin manque totalement d'imagination ou que les auteurs de *Lotus III* sont les mêmes que ceux de *Jaguar* !

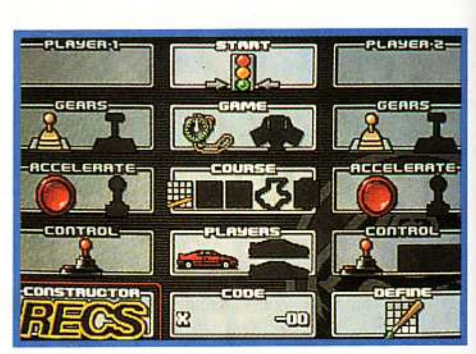


LE GENERATEUR DE CIRCUITS

Le système RECS permet d'avoir accès à un nombre pratiquement illimité de circuits. Comme pour un cocktail vous faites vos propres dosages : niveau de difficulté, pourcentage de virages par rapport aux lignes droites, nature du relief, obstacles, durée de la course, météo... Ainsi vous pouvez vous amuser à créer vos propres circuits et à les faire tester par des amis. Des challenges intéressants en perspective.

Lorsque Core Design présenta sa nouvelle course de voiture, tout le monde s'accordait à dire qu'elle ressemblait étrangement à *Lotus II*. Aujourd'hui, c'est l'inverse qui se passe. *Lotus III* n'a pas réussi à se démarquer de *Jaguar* et on a parfois du mal à voir les différences. A commencer par la présentation. Le tableau des options est identique à celui de *Jaguar*. Choix des vitesses (manuelles ou automatiques), mode arcade ou championnat, contrôle clavier ou joystick, construction de ces propres circuits, niveau de difficultés (facile, moyen, difficile), partie à deux joueurs... Le problème est que l'on ne sent aucune différence entre ces options. Que vous pilotiez en mode manuel ou automatique la difficulté est la même. Elle est inexistante ! Autre exemple : le niveau de difficulté. En mode difficile, j'ai terminé la plupart des courses premier avec une bonne avance. Dans ces conditions, l'intérêt devient limité. Mais en revanche dès que vous finissez dans les 10 derniers (sur 20), vous êtes game over. J'ai trouvé cela très sévère ! Comme seule consolation, il y a des codes d'accès pour chaque nouvelle course.

Pour ce qui est des graphismes, *Lotus III* est légèrement supérieur à *Jaguar*. Les décors sont réalistes et assez variés. La pluie, le brouillard, la neige, le vent, la nuit... sont sensés perturber la course. Mais leurs effets ne sont que visuels et n'empêchent pas de terminer dans les premiers.



Les options ne vous font pas penser à un autre jeu ? Eh oui, on dirait Jaguar...



Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S (MICROS CONSOLES) sur FR3
le dimanche à 10 h 05
et tous les jours
avec Trez
sur FUN Radio

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
THE GAMES ESPANA	OCEAN	ST, AMIGA, PC
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA
LURE OF TEMPTRESS	VIRGIN	ST, AMIGA, PC
ISHAR	SILMARILS	ST, AMIGA, PC
HOOK	OCEAN	ST, AMIGA, PC
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST, AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC
DUNE	VIRGIN	AMIGA, PC
AIRBUS	THALION	ST, AMIGA, PC
POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2	US GOLD	ST, PC



CONSOLE

MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
TAZMANIA	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD

SEGA MASTER SYSTEM	
CHUCK ROCK	VIRGIN
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
THE SIMPSONS	SEGA

LYNX	
BATMAN THE RETURN	ATARI
TOKI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI

GAME GEAR	
SENNA GRAND PRIX	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
OUTRUN EUROPA	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE

NES	
HYPER SOCCER	KONAMI
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
FOUR PLAYER TENNIS	ASMIK

GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
HOOK	OCEAN
SIMPSONS	ACCLAIM
TERMINATOR 2	ACCLAIM
BUGS BUNNY	KEMCO

SUPER NINTENDO	
SUPER SOCCER	HUMAN
F-ZERO	NINTENDO
SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
FINAL FIGHT	CAPCOM









AVIS

DOGUY : NON. Lorsque j'ai vu *Lotus III*, j'ai vraiment eu l'impression que Magnetic Fields s'était contenté de rentabiliser leurs routines en faisant une séquelle à *Lotus II*. Impression qui ne s'est pas démentie mais qui s'est trouvée attenuée par un certains nombre d'éléments positifs : une belle présentation, des musiques de bonne qualité (dont une qui se trouvait auparavant dans la preview de *Zool*) et une maniabilité légèrement supérieure à celle de son « modèle », *Jaguar XJ220*.

Comme le souligne Laurent, *Jaguar* et *Lotus III* font totalement double emploi et même les fanatiques du genre n'auront rien à gagner en possédant les deux.

Bref, *Lotus III* n'apporte absolument rien de neuf et, pour cette raison, je ne peux pas vraiment vous le conseiller. Moi, en tous cas, je ne l'achèterai pas.

Dogue de Mauve

traversent de temps en temps la route sans crier gare. Impressionnant ! L'animation rapide rappelle celle des précédents *Lotus*. Un point positif à mettre à l'actif du jeu.

Enfin, la bande sonore est du même calibre que celle de *Jaguar*. Très rock et surtout originale, vous avez le choix entre 5 morceaux musicaux. Ma préférence va nettement à *Jaguar* qui autorise le joueur à participer entièrement au championnat du monde. *Lotus III* est un jeu qui malheureusement arrive trop tard. Il n'offre rien de très nouveau. La partie à deux joueurs (évidemment identique à celle de *Jaguar* !) est à mon sens la plus intéressante.

Laurent Defrance

La partie à deux joueurs reprend le même principe que les précédents Lotus. Jaguar n'a rien inventé ! C'est l'aspect le plus «fun» du jeu qui vous propose un vrai duel entre vous et un ami.

16 INTERET

Si, dans la réalité, il y a peu de points communs entre une Lotus et une Jaguar, il n'en existe cependant que peu en informatique : si vous possédez déjà *Jaguar*, *Lotus III* ne vous apportera rien de nouveau. Sinon, elle constitue une simulation dotée d'une bonne animation par laquelle vous pouvez vous laisser tenter.

TYPE — **course de voiture**

PRIX — **C**

PRISE EN MAIN — **13**
Des options qui ne diffèrent pas beaucoup les unes des autres et n'apportent pas de réelles innovations.

GRAPHISMES — **15**
Les décors sont réalistes et variés, mais ils ressemblent nettement à ceux de Lotus II.

ANIMATION — **15**
Légèrement plus rapide que dans *Jaguar*, ce qui n'empêche pas le pilote d'être toujours à fond.

MUSIQUE — **17**
La bande son est bonne, constituée de cinq morceaux suffisamment rock pour soutenir l'action.

BRUITAGE — **14**
Le crissement des pneus manquent de réalisme. En revanche les changements de vitesse et le bruit du moteur sont un ton au-dessus.

MANIABILITE — **16**
La voiture n'est pas contrariante. Dans les virages, même à grande vitesse, elle reste toujours sur ces quatre roues. C'est l'aspect arcade qui prime avant tout.

DIFFICULTE — **facile**
Seules les parties à deux joueurs offrent une réelle difficulté. Votre Lotus ne subit aucun dommage et les chocs encaissés ne vous empêchent pas de vaincre.

DUREE DE VIE — **14**
Enchaînez un ami à votre *Amiga* et vous devriez passer de bons moments à l'intérieur de vos Lotus. Jouez tout seul contre l'ordinateur risque de vous lasser très vite.

Lotus III a pourtant des qualités qu'il serait injuste de passer sous silence. Le revêtement des circuits est assez original et donne une véritable sensation de vitesse. Les courses sur les autoroutes ne manquent pas de sel. Elles se déroulent sur des voies en double sens, où les voitures qui arrivent en face ne font rien pour vous éviter. De gros camions



PAS DE FLEUR POUR LOTUS, JAGUAR EST SUR LE PODIUM

Il y a une évolution sensible entre les deux premiers *Lotus* et cette nouvelle course de voiture. Même si le principe de jeu ne varie pas (terminer chaque course dans les 10 premiers), la réalisation technique de *Lotus III* est supérieure. En revanche, il est difficile de le comparer avec *Jaguar* tant les deux jeux sont identiques. Ce qui donne un net avantage au jeu de Core Design, c'est son aspect compétition qui à mon sens est le plus intéressant. Ici pas de game over dès que vous terminez dans les profondeurs. Une mauvaise conduite est aussitôt sanctionnée par des dommages qu'il faut réparer avec l'argent gagné lors des courses. Une mini gestion qui donne du piment à la course. Si vous recherchez un jeu de voiture qui sorte vraiment des sentiers battus, je vous conseille vivement *Crazy Cars III*, le troisième prétendant au titre de meilleure course de voiture. Outre son excellente réalisation, il intègre stratégie et gestion de la carrière automobile de votre pilote. Si je devais n'en choisir qu'un, ce serait Crazy Cars III.



283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris
Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur
386 SX33	4 490.00 TTC	5 490.00 TTC	5 990.00 TTC
386 DX 40	5 490.00 TTC	6 490.00 TTC	6 990.00 TTC
486 SX 33	6 290.00 TTC	7 290.00 TTC	7 790.00 TTC
486 DX 33	8 290.00 TTC	9 290.00 TTC	9 790.00 TTC
486 DX 50	10 490.00 TTC	11 490.00 TTC	11 990.00 TTC

OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI

- Disque dur 85 Mo :........+ 700 F
- Disque dur 125 Mo :.......+ 1 200 F
- Disque dur 210 Mo :.......+ 2 400 F
- Deuxième lecteur :..........+ 450 F
- 1 Mo de RAM sup. : ......+ 250 F
- Autres : nous consulter

PROMO

SBI 486 DX 50 MHZ

4 Mo de RAM et 256 ko de ram cache
1 lecteur de disquette hte densité
Disque dur de 125 Mo
Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024*768)
Ecran S-VGA 14" couleur sur socle
Clavier 102 touches et Souris

11 990 F TTC

depot vente reprise de votre ancien ordinateur

PROMO

SBI 386 DX 40 MHZ

4 Mo de RAM et 128 Ko de ram cache
1 lecteur de disquette hte densité
Disque dur de 85 Mo
Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024*768)
Ecran S-VGA 14" couleur sur socle
Clavier 102 touches et Souris

7 990 F TTC

ARTE S SONORE

und blaster II	980 F
laster pro II	1 650 F
laster pro MCA	1 990 F
laster pro 16 Bits	NC
laster + cd rom	3 900 F
deo blaster	3 490 F

ARTES MERES

SX 25	790 F
DX 40	1 350 F
SX 33	1 750 F
DX 33	3 990 F
DX 50	5 990 F
tres	NC

tude de reseau novell ur simple demande nstallation et formation ur site.

DISQUES DURS

Disque dur 40 Mo	1 450 F
Disque dur 85 Mo	1 990 F
Disque dur 105 Mo	2 390 F
Disque dur 125 Mo	2 690 F
Disque dur 210 Mo	3 890 F
Autres	NC

MONITEURS

VGA Mono	950 F
VGA Couleur (640)	1 890 F
S-VGA (1024)	2 290 F
S-VGA Coul. 20 P. (1024*768 N ent.)	**9 490 F**
Autres	NC

PRIX TTC

CARTES GRAPHIQUES

16 Bits 256 Ko	220 F
16 Bits 512 Ko	320 F
16 Bits 1 Mo	490 F
Tseng lab 4000 1Mo	790 F
ORCHID	NC
Autres	NC

CO-PROCESSEURS

80 287 XL	490 F
80 386 SX 16/20	490 F
80 387 SX 25	590 F
80 387 SX 33	690 F
80 387 DX 16/20/25	690 F
80 387 DX 33	750 F
80 387 DX 40	990 F
487 SX 20/25	3 490 F

NOTEBOOK ACER
(Garantie 2 ans)

SERIE 386 SXL 25 MHZ	
2 Mo et HD 60 Mo	11 490 F
4 Mo et HD 80 Mo	13 490 F
4 Mo et HD 120 Mo	14 990 F
SERIE 486 DX	
486 DX 25 MHZ	29 990 F

DIVERS

Lecteur 3/2 1,44 Mo	370 F
Lecteur 5/4 1,2 Mo	450 F
Clavier 102 touches	190 F
Souris 3 boutons	150 F
Carte joystick	150 F
SIMMS 1 Mo	250 F
SIMMS 4 Mo	1 190 F
MODEM	NC
FAX/MODEM	NC
Carte ETHERNET	NC

IMPRIMANTES

STAR

LC 20	1 850 F
LC 200	2 390 F
LC 24-20	2 790 F
LP 4 (Laser 1Mo)	8 490 F
LP 4 (postcript)	12 390 F

HP

Deskjet 500	3 590 F
Deskjet 500 C.	5 990 F
Laser jet II+	7 390 F

CANNON

BJ 10 EX	2 250 F
BJ 300	4 990 F
BJ 330	5 990 F

FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

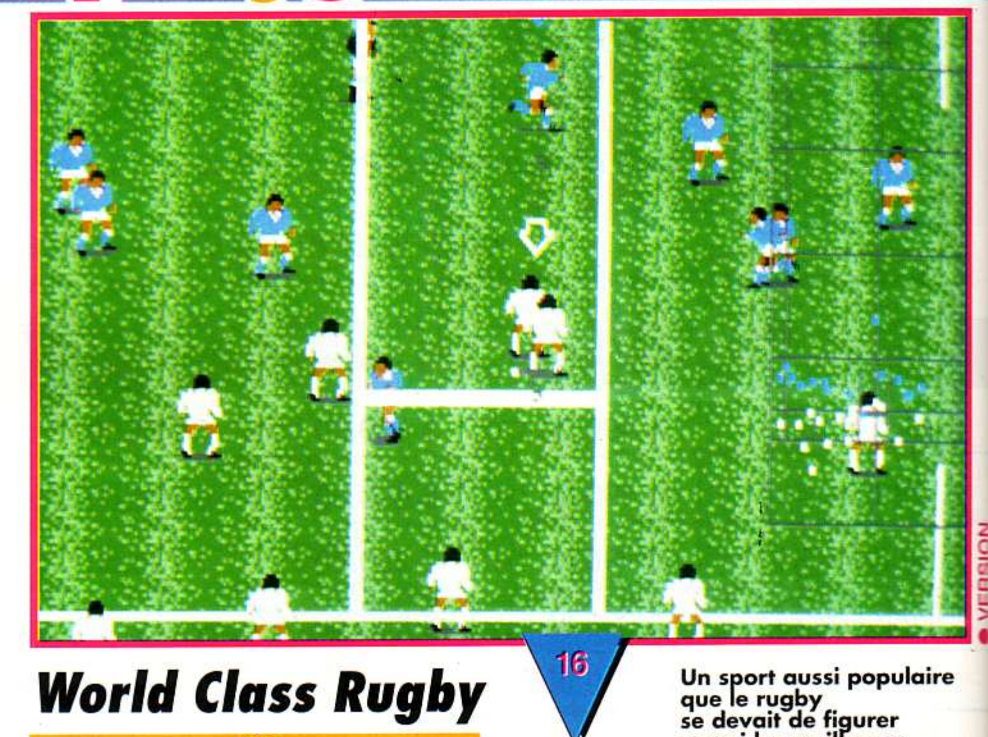
Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.



EDITO

Fidèle au rendez-vous, voici notre rubrique « Rolling Softs » dans laquelle vous trouverez peut-être votre bonheur. Arcade, sport, simulateur, stratégie... tous les genres s'y retrouvent. Les amateurs du ballon ovale se régaleront avec *World Class Rugby*. *Super Tetris* enchantera les adeptes de *Tetris*. Certains flops, comme *Samourai : The Way of the Warrior* et *Football Champ* sont à éviter. Et, c'est sans compter avec les autres. Mais après tout, il en faut pour tous les goûts et toutes les couleurs. Alors, je vous laisse juger par vous-même en feuilletant ces quelques pages. Et, longue vie aux « Rolling Softs » !

Thomas Alexandre



VERSION

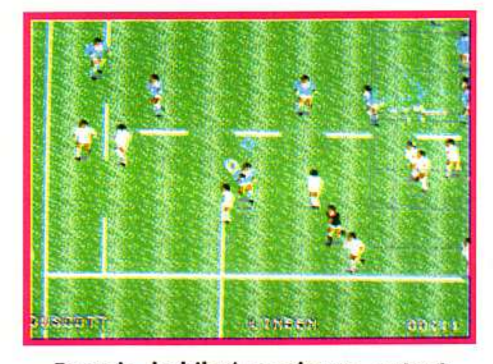
World Class Rugby

PC

16

Un sport aussi populaire que le rugby se devait de figurer parmi les meilleures simulations sportives. C'est fait grâce à Audiogenic et son World Class Rugby.

Le meilleur jeu de rugby à 15 est maintenant disponible sur *PC* (déjà testé en version *Amiga* dans *Tilt* 98). Très complet, il a plusieurs points d'avance sur son concurrent direct, *Rugby the World Cup*.



Energie, habileté ou vitesse, autant d'options que vous pouvez choisir .

Le championnat à 8 équipes, le Tournoi des 5 nations, la Coupe du monde à 16 équipes ou les matchs amicaux, voici résumée dans ce soft, une année complète de rugby. Les 15 joueurs et les remplaçants disposent de leur propre caractéristique : énergie, habileté, résistance aux coups, vitesse... Chaque joueur peut être redéfini et sauvegardé. Les options, nombreuses, recréent les véritables conditions d'un match. La météo, par exemple, influe directement sur le jeu : terrain neigeux, pluvieux, sec... Le hors-jeu et la force du vent sont aussi des paramètres à prendre en compte. Une fois que tout cela est réglé, vous commencez une partie, soit contre l'ordinateur, soit contre un ami. Clavier ou joystick, c'est à vous de choisir. Le terrain est représenté, soit du dessus comme dans *Kick Off,* soit légèrement en 3D. Vous pouvez passer instantanément de l'un à l'autre pendant le match . Une vue générale de l'action est aussi possible, mais les joueurs sont évidemment plus difficiles à repérer. On retrouve le traditionnel radar réglable à souhait. En ce qui concerne le jeu, vous pouvez tout faire. Une seule exception : lors des passes, vous ne pouvez pas choisir l'équipier qui recevra la balle. Elle ira automatiquement au joueur placé le plus près de vous. On ne s'en plaindra pas, car il est déjà difficile de maîtriser tous les coups comme le drop, le coup de pied en touche, la mêlée, le plaquage et surtout la feinte de passe. Les moments forts peuvent être revisualisés au ralenti et sauvegardés. La réalisation de *World Class Rugby* est de bonne qualité. Les joueurs sont bien dessinés, l'animation est assez rapide et la musique du célèbre Whittaker donne des ailes aux joueurs. Bien que sa prise en main demande plusieurs heures d'entraînement, c'est actuellement le meilleur jeu de rugby sur le marché.

Laurent Defrance

Editeur —— AUDIOGENIC
Type —— rugby
Graphismes —— 14
Les sprites sont de taille raisonnable et très lisibles. L'ombre du ballon donne une bonne indication de sa hauteur.
Animation —— 15
Le scrolling multidirectionnel est souple et rapide. Les mouvements des joueurs sont corrects.
Bande-son —— 16
Les bruitages et les quelques voix digitalisées de la foule et de l'arbitre renforcent parfaitement l'ambiance.
Prix —— C

Dojo Dan



AMIGA

Hormis deux, trois idées intéressantes, *Dojo Dan* manque sérieusement de punch pour faire partie des hits. Son niveau de difficulté élevé le réserve plus particulièrement aux adeptes et aux spécialistes de beat-them-all/plates-formes.

L'histoire de Dan, le gentil karatéka, n'a rien de très originale. Sa mission consiste à libérer Banzaari des forces des ténèbres incarnées par Valrog, le roi de l'Ordre sinistre des Enfers. Bien que le scénario d'un beat-them-all/plates-formes ne soit pas l'élément essentiel du jeu, Europress aurait pu faire quelques efforts pour nous éviter le sempiternel thème du Bien contre le Mal.

Cela est d'autant plus rageant que les concepteurs du jeu ne manquent pas d'idées originales. Par exemple, lorsque Dan détruit un ennemi, sa force intérieure est libérée sous la forme d'un symbole du Yin et du Yang. S'il les ramasse, il accroît son chi, c'est-à-dire son énergie intérieure. Dès que le chi atteint son maximum, Dan libère sa haine sous la forme d'un super punch.

Autre exemple du même type, la manière dont les niveaux sont ordonnés. Le pays à explorer est en effet partagé en 5 sections subdivisées en 4 cantons chacunes. Vous avez ainsi la possibilité de choisir uniquement l'ordre de passage des 4 cantons. Ainsi, si vous ne parvenez pas à terminer un niveau, vous n'êtes jamais bloqué. Il y en a trois autres qui vous attendent sur le chemin.

Enfin, la sauvegarde est possible, ce qui est assez rare pour ce type de jeu. Cependant, ces quelques points intéressants ne suffisent pas à en faire un hit. Techniquement, *Dojo Dan* est loin d'être parfait. Les graphismes manquent réellement de soin et la taille des sprites est trop petite.

Dès qu'il y a plus de deux personnages à l'écran, l'action devient confuse. Par ailleurs, les mouvements du héros de Dojo Dan sont peu lisibles. Ainis, donner un coup dans les pots magiques est toute une histoire. Le héros doit en effet se placer juste devant l'objet pour que son coup soit réussi. De la même manière, en plein vol, il ne peut pas se battre, aussi doit-il choisir entre le saut ou le combat. Mais ce qui est plus grave, c'est que l'on a pas le temps de ramasser les Yin et les Yang au moment où ils se libèrent. Les ennemis sont si nombreux qu'ils ne vous laissent aucun répit. Passages secrets et objets de toutes sortes donnent, par moments un peu de souffle, à la partie. Mais c'est une bien maigre consolation au regard de l'ensemble de ce jeu.

Laurent Defrance

Editeur — EUROPRESS
Type — beat-them-all
Graphismes — 11
Les décors sont loin d'être inoubliables et les couleurs restent, dans l'ensemble, un peu trop criardes. Quant à la taille des sprites, elle est imperceptible.
Animation — 12
Les combats sont très limités : coup de pied ou coup de poing, c'est bien peu. Le scrolling multidirectionnel est malgré tout assez fluide.
Bande-son — 13
Une très jolie musique orientale accompagne le jeu. Mais on constate, malheuseusement, une absence totale de bruitages.
Prix — C



Vous n'aurez pas le temps de vous reposer. L'action rapide et nerveuse est bien trop confuse. Les ennemis se jettent sur le héros comme la misère sur le pauvre monde.

NOUVEAUTE

Samourai : The Way of the Warrior



PC

Dans le domaine du wargame historique, Impressions fait figure de grand spécialiste. Malheureusement, ses productions sont de qualité très inégale. *Samouraï* fait partie des jeux qu'il est préférable d'éviter.

Discovery in the Steps of Columbus, sorti il y a quelques mois (*Tilt* 104), retraçait, assez fidèlement, l'épopée de Christophe Colomb parti à la découverte de l'Amérique. Pour le 500e anniversaire de cet événement, Impressions avait conçu un wargame original et intéressant par rapport à ses anciens jeux (*Charge of the Light Brigade, Fort Apache...*) qui étaient d'une pauvreté affligeante. *Samouraï*, malheureusement, rejoint le camp des wargames ratés et l'on peut se demander si l'inconsistance de l'éditeur va durer encore longtemps ! *The Way of the Warrior,* vous plonge dans le Japon du 16e siècle. A cette époque, le pouvoir de l'empereur et de ses fidèles samouraï, chefs militaires très puissants, est contesté par les daimyos, princes féodaux qui cherchent par tous les moyens à se soustraire à l'autorité écrasante de l'empereur. Pour marquer leur différence, ils fondent de nouveaux royaumes indépendants à travers l'île d'Honshu.

Dans ce wargame, vous jouez le rôle d'un daimyo. Vous contrôlez déjà cinq villes, mais pour devenir le maître incontesté du royaume, vous devrez prendre possession des cinq autres villes qui appartiennent à un deuxième daimyo, dirigé par l'ordinateur. Vous disposez d'une armée composée de lanciers, de cavaliers, d'archers et même de samouraïs. A la manière de *Defender of the Crown,* lorsque vous partez en campagne, vous devez penser à laisser des hommes dans la ville, en cas d'attaque surprise. Les déplacements de troupes sont d'une lenteur accablante. Je sais bien que la plupart des soldats se déplaçaient à pied, cependant ce n'est pas une raison pour que le joueur souffre le martyre à chaque fois qu'il effectue un déplacement. Toutes les commandes sont gérées par la souris. Mais cela n'est pas toujours un avantage, lorsque l'on voit la petitesse des icônes. Un mauvais cliquage est très fréquent. Les actions limitées à l'extrême ne vous permettent pas de bâtir de véritables plans de batailles.

Dans la majorité des combats, c'est en regroupant un maximum d'hommes que vous parviendrez à la victoire. Une fois sur deux, Impressions nous gratifie d'un wargame « traditionnel » assez réussi.

Mais il reste toujours 50 % de leurs jeux qui nous laisse sur une mauvaise... impression !

Laurent Defrance



Appréciez la « qualité » graphique de Samouraï : illisible, minuscule, imprécis... Impressions nous réinvente les premiers softs des années 80... Un désastre !

NOUVEAUTE

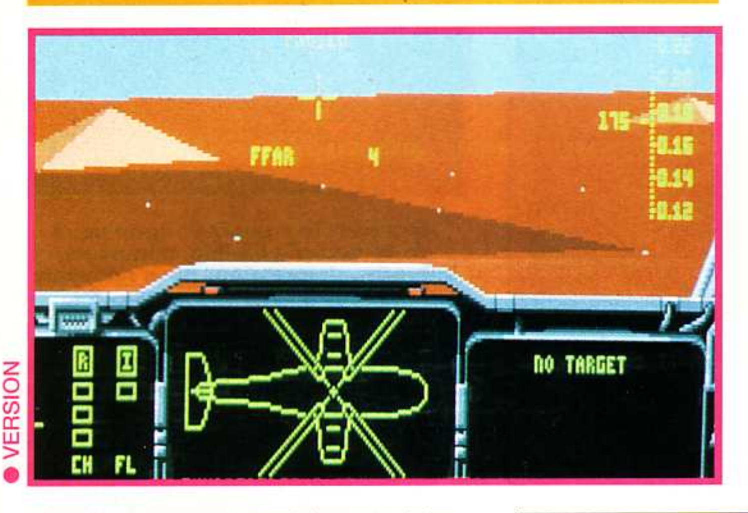
Editeur — IMPRESSIONS
Type — wargame historique
Graphismes — 3
Quatre couleurs qui se battent en duel et des tableaux illisibles ! On a l'impression d'être revenu 10 ans en arrière.
Animation — 3
Les troupes devraient boire du saké plus souvent. Elles mettent un temps épouvantablement long pour faire quelques pas.
Bande-Son — 5
Musique orientale au début et plus rien après... L'ambiance sonore est à la morosité.
Prix — C

Thunderhawk

15

PC

VERSION



Un peu de simulation pour beaucoup d'arcade, c'est le cocktail « tonitruant » concocté par Core Design. Thunderhawk est assez fidèle aux versions Amiga et ST.

L'*Amiga* et l'*Atari* avaient déjà reçu la visite de l'AH-73M, hélicoptère de combat (*Tilt* 96). La version *PC* est similaire à celle des deux autres machines. *Thunderhawk* s'apparente plus à un jeu d'arcade qu'à une véritable simulation.

Les voix digitalisées de l'intro, plongent le futur pilote dans l'ambiance surchauffée des veilles de missions de combat. Alaska, Amérique centrale, Amérique du sud, Europe centrale, Asie centrale et du Sud Est, voici les différents terrains de manoeuvres où vous allez opérer.
Graphiquement, il n'y a pas de grande différence entre ses divers lieux, si ce n'est la présence de la mer dans les missions d'Asie.
Les reliefs en 3D se ressemblent tous et les couleurs sont peu nombreuses. L'écran de contôle de l'hélicoptère est assez dépouillé. Les commandes sont limitées aux seuls déplacements de l'engin et aux différentes scènes de combats. A ce titre, on est assez loin de la véritable simulation telle que *LHX Attack Chopper*. *Thunderhawk* a d'autres atouts. Les vues extérieures sont réussies et l'on peut examiner l'AH-73M sous toutes ses coutures lorsqu'il est en vol. Le long descriptif des missions est très complet. Lors du briefing, le commandant de la base explique, photos à l'appui, ce que vous devrez faire (bombardement d'usine chimique, combats aériens, attaques d'îles...) et vous donne de précieux conseils. Le pilotage, bien que très simplifié (il n'est pas possible de s'écraser !) n'en est pas moins réussi.
Les trois niveaux de difficulté et la phase d'entraînement vous aideront à maîtriser parfaitement ce « faucon de tonnerre » qu'est l'hélicoptère.
La souris est votre lien direct avec l'appareil, que ce soit pour le vol, les scènes de combats ou pour la préparation en armes de votre engin (bombes explosives, toutes formes de missiles, rockets...).
Un peu de simulation et beaucoup d'arcade sont les caractéristiques de *Thunderhawk*.
Pour une première approche dans le monde des hélicoptères de combats, n'hésitez pas à prendre le manche !

Laurent Defrance



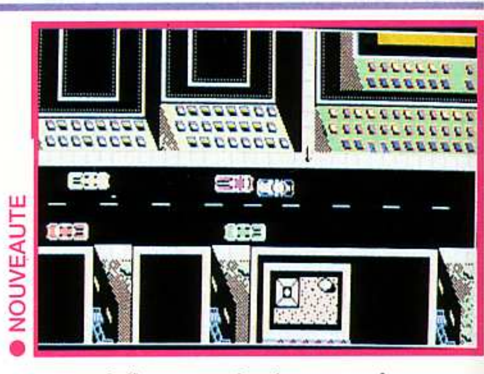
Editeur —— CORE DESIGN
Type —— simulateur
Graphismes —— 12
Ils manquent de variété. Sur PC, on pouvait s'attendre à des décors plus « vivants » et plus colorés. Pour un hélicoptère de combat, le cockpit manque de réalisme.
Animation —— 15
Elle ne souffre d'aucun ralentissement lorsque plusieurs sprites sont à l'écran. Rapide et fluide, elle fait partie des points forts du jeu.
Bande-son —— 15
Une bande sonore ponctuée de superbes musiques et de bruitages très réalistes. Les voix digitalisées de l'intro sont de bonnes qualités.
Prix —— C

Dick Tracy : the Crime-Solving Adventure

12

PC

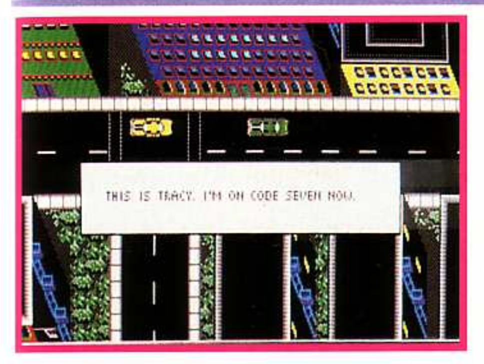
NOUVEAUTE



Une folle poursuite à travers les rues américaines. Dick doit mener une lutte sans merci contre les hommes de Big Boy. Déduction et action composent le jeu.

On connaissait le *Dick Tracy* de Titus, beat-them-all assez décevant, et celui de Disney Software pour consoles, voici maintenant le *Dick Tracy Adventure*. Conçu par Disney, il propose de résoudre plusieurs énigmes en mêlant des scènes d'action et de réflexion.

Le détective Dick Tracy est aussi célèbre que Batman ou Colombo. Inspiré d'une bande dessinée américaine, le personnage a connu une seconde jeunesse lors de sa sortie sur grand écran, il y a quelques années, avec notamment, la brillante interprétation de Warren Beatty dans le rôle du redresseur de tort. Le jeu reprend de très loin le scénario du film. Big Boy, le patron du syndicat du crime a envoyé ses sbires à travers la ville afin de commettre les plus vils larcins et étendre ainsi sa puissance meurtrière. Votre objectif est de lui mettre la main dessus, en accumulant assez de preuves contre lui.
Au début de l'aventure, vous enquêtez pour un délit commis par un des lieutenants de Big Boy. Arrivé sur les lieux du drame (assassinat, vol, kidnapping...), vous recherchez des indices : cheveux, tâches de sang, empreintes digitales. Ce travail n'est pas très compliqué, puisque l'ordinateur vous montre où ils se trouvent. Il n'y a plus qu'à se baisser.
Une grande partie de *Dick Tracy Adventure* se déroule au volant de votre voiture, à sillonner les rues de la ville. Celles-ci sont représentées de haut, comme en plan, et vous dirigez votre véhicule à l'aide du joystick ou des flèches du clavier. Ces différentes commandes ne sont malheureusement pas adaptées aux courses poursuites que vous aurez à faire.
Selon l'orientation de la rue, votre accélérateur ne sera pas à la même place. Les collisions avec les autres voitures sont fréquentes et vous aurez toutes les peines du monde à rattraper un bandit qui tente de fuir. Lorsque, par miracle, vous parvenez à arrêter un suspect, vous avez le choix entre l'interroger, l'arrêter ou le laisser filer. Dans les deux premiers cas, l'issue est toujours la même : cela finit par une fusillade et une poursuite sur les toits et les rebords des immeubles. Ce sont les scènes-action. Elles se ressemblent toutes, et dans 90 % des cas, vous parvenez à vos fins. L'utilisation de « mouchards » (sorte de microphone miniature) représente le seul aspect original du jeu. Placés aux endroits stratégiques, comme dans les planques des criminels, vous serez informé de leur projet et ainsi pourrez anticiper leurs actions néfastes. Limité au nombre de trois mouchards au début, vous en gagnerez un supplémentaire à chaque enquête réussie. Ainsi, de fil en aiguille, vous récoltez assez d'informations pour remonter jusqu'à Big Boy. Mais attention, à ne pas arrêter un truand sans preuve véritable. Il serait relâché et vous risqueriez de finir comme agent de la circulation. *Dick Tracy Adventure* est une enquête policière assez moyenne. On refait toujours les mêmes gestes, ce qui limite considérablement l'action.
Le seul intérêt d'un tel jeu est d'avoir pu tester le Sound Source de Disney (distribué par Infogrames). Cette petite machine sonore (haut-parleur et amplificateur qui se connecte sur le port parallèle de l'imprimante) reproduit les voix, la musique et les effets sonores digitalisés, sur votre *PC*. Beaucoup moins performant qu'une carte Sound Blaster, il accompa-



Les rues de la cité américaine sont représentées en vue aérienne, comme sur un plan.

gnera, logiquement, les nouveaux jeux Disney. Si vous ne possédez pas cette machine décrite comme étant « révolutionnaire » (?), vous n'aurez accès à aucune musique, ni bruitage. Entre nous, cela n'est pas vraiment dramatique, vu la qualité sonore très moyenne du jeu.

Laurent Defrance

Editeur — DISNEY SOFTWARE
Type — enquête policière
Graphismes — 12
Les écrans de type BD sont réussis, mais tous les extérieurs et les égouts manquent quand même de finition.
Animation — 13
L'animation du héros est réaliste : il saute, court et dégaine sa mitraillette avec aisance. En revanche, les déplacements de la voiture sont saccadés.
Bande-son — 12
Si vous avez le Sound Source, vous pourrez entendre les voix digits des personnages et des bruitages peu convaincants. Les autres se consoleront comme ils pourront.
Prix — C

Sword of Honour



AMIGA

Les légendaires ninjas ont toujours fasciné les éditeurs micros. Prestige n'étonnera donc personne en sortant *Sword of Honour*, un jeu d'action qui met en valeur, une fois de plus, les guerriers de l'ombre.




Pieds et poings contre un sabre aiguisé, le combat semble inégal ! Mais surtout, ne vous faites pas de soucis, un ninja sait profiter des moindres faiblesses.

« L'épée de l'Honneur », symbole de la puissante famille Yuichiro, a été dérobée par le démon Toshiba. Pour bien comprendre l'histoire, il faut savoir que les Japonais sont très sensibles aux affronts, qu'ils soient personnels ou dirigés contre la famille. Le Shogun Yuichiro doit donc absolument faire quelque chose ! Plutôt que de déposer une plainte à la police et de remplir une tonne de paperasse, il met sur l'affaire son ninja du service contentieux, c'est-à-dire vous. Ainsi, vous devrez dominer tous les sbires du démon Toshiba à grands coups de ninjitsu, de shurikens, de griffes et de sabres. Roulés-boulés, atémi en pleine gorge et coups de dague en plein coeur, tout est permis pour un ninja. N'allez pas croire pour autant que *Sword of Honour* soit un jeu bestial où il suffit de frapper comme un forcené pour terminer l'aventure. Il y a des personnages, comme les moines, qu'il faut traiter avec égard. Pour leur soutirer des objets indispensables à votre quête, vous devrez même leur donner de l'argent.Avec tout ce que vous venez de lire, vous vous demandez pourquoi *Sword of Honour* est un « Rolling Soft ». Malgré une réalisation d'ensemble satisfaisante, il manque au jeu une vitesse d'exécution pour en faire un « Hit ». Néanmoins, il reste un très bon soft d'action.

Marc Menier

Editeur — PRESTIGE
Type — action
Graphismes — 14
Les capacités sont bien exploitées. Des couleurs bien choisies et des personnages typiquement nippons.
Animation — 12
Le scrolling et les animations sont fluides mais pas assez rapides.
Bande-son — 15
Un environnement sonore très consistant (avec le souffle du vent !), qui donne au jeu une atmosphère plaisante.
Prix — C

The Tiny Skweeks

14

AMIGA

Les Tiny Skweeks sont intenables. Si vous n'arrivez pas à les conduire jusqu'à leur zone de repos, la terre sera livrée à ces immondes petites créatures.

Loriciel lance une offensive sur la terre avec *The Tiny Skweeks*. Les descendants des Skweeks arrivent et ne sont pas contents !

Votre mission est de repousser l'attaque de ces ignobles petites boules de poil venues de l'espace (non, non et non, ce n'est pas l'histoire du film *Critters* !). Pour venir à bout de ces turbulentes créatures, il faut les conduire sur une zone qui correspond à la couleur de leur poil, ce qui a pour effet de les plonger dans un sommeil profond et surtout inoffensif. Seulement, l'affaire n'est pas si simple. Les Tiny Skweeks sont des créatures débiloïdes, c'est-à-dire à la capacité de réflexion limitée. Une fois lancés dans une direction, ils courent en ligne droite et s'arrêtent seulement contraints et forcés par un obstacle. Vous êtes donc obligé de diriger les Tiny Skweeks et ce dans des labyrinthes sans cesse différents. Votre temps étant compté, il faut vite trouver le moyen de mener ces envahisseurs à bon port. Un code vous permet de reprendre le jeu au dernier niveau atteint. De temps en temps, il est possible de récupérer des horloges (pour gagner du temps), des vies supplémentaires et des jokers pour augmenter vos chances de réussite. *The Tiny Skweeks* est un bon jeu de réflexion agrémenté de graphismes très colorés. Il vous faudra toute votre attention pour venir à bout de certains niveaux. Avec ce jeu, les amateurs du genre seront comblés et même les fans de *Kill & Destroy* peuvent y trouver leur compte, à moins d'être vraiment décérébré.

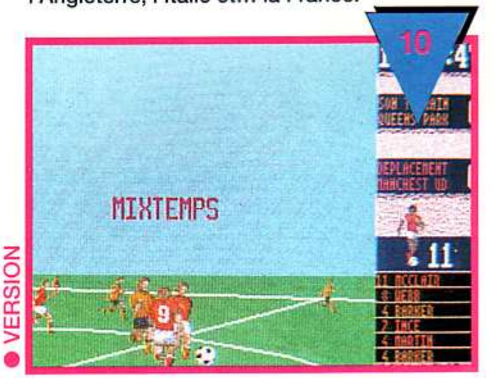
Marc Menier

Editeur — LORICIEL
Type — réflexion
Graphismes — 15
Des écrans d'introduction superbes et des graphismes fins et colorés.
Animation — 14
Les mimiques des Tiny Skweeks sont très amusantes !
Bande-son — 13
Des musiques d'ambiance agréables qui ne tapent pas sur le système au bout de dix minutes.
Prix — C

Football Champ

ST

Ce nouveau jeu de football propose une vue en 3D, à la manière de *Microprose Soccer 2*, et nous permet de participer à quatre championnats européens avec l'Allemagne, l'Angleterre, l'Italie et... la France.



VERSION

Une vue en 3D innovatrice malheureusement mal exploitée par un manque de vitesse dans l'animation.

Après la sélection du tournoi et le réglage des quelques options, vous allez pouvoir enfin vous défouler sur le terrain. A la différence de nombreux autres jeux de foot, durant la partie, il n'est possible de diriger qu'un seul joueur (n'importe lequel sauf le gardien), ce joueur est vu de dos et tout l'écran pivote autour de lui, ce qui, il faut l'avouer, est tout de même assez impressionnant. Il faut noter que contre un adversaire humain l'écran se divise en deux, il est en effet possible de jouer à plusieurs, chacun ayant une équipe. On doit également souligner l'initiative intéressante d'avoir mis les véritables noms des joueurs de chaque équipe pour la saison 91, ainsi on peut diriger Papin à Marseille ou Van Basten à Milan...
Malheureusement, malgré toutes ces idées, la réalisation ne suit pas, l'animation en 3D, assez lente, manque de souplesse, mais reste néanmoins correcte. Le footballeur dispose de peu de coups aussi a-t-on l'impression d'être inutile à l'équipe : autant la regarder sans jouer. Il s'agit d'un jeu à réserver uniquement aux dingues de foot qui pourront s'amuser à remporter une league d'autant plus que les valeurs des équipes semblent respectées.

Douglas Alves

Editeur — SIMULMONDO
Type — simulation
Graphismes — 12
Bons graphismes en ce qui concerne les sprites, mais ils restent très moyens pour tout le reste.
Animation — 12
L'animation en 3D est assez lente pour donner au joueur l'impression de courir. Les coups disponibles sont, quant à eux, malheureusement assez restreints.
Bande-son — 07
Bruitages de mauvaise qualité limités aux seuls sifflets de l'arbitre et aux bruits du ballon.
Prix — C



NOUVEAUTE

Les singes ont une facheuse tendance à dévorer les bananes. Alors, si vous ne voulez pas glisser sur les peaux qu'ils laissent partout derrière eux, clouez vite cette caisse !

Catch'em

AMIGA

Catch'em* est un jeu qui porte bien son nom. Il faut tous les attraper. Tous ces singes qui se balladent impunément en ville et sèment le désordre. Voici venir un nouveau genre de jeu, moins violent : les *Catch'em all !

C'est la panique au zoo municipal, vous voyant totalement absorbé dans la lecture du dernier *Tilt*, les singes (qui ne lisent pas *Tilt*, eux !) en ont profité pour s'enfuir. Il est temps de réparer votre faute, après tout vous êtes quand même le gardien du zoo, non ? Allez zoo... pardon ... Allez zou, au travail ! Bien qu'on dise « malin comme un singe », il suffit de poser des appâts pour attirer nos ancêtres à poil long. Par l'odeur alléchés, ils viendront se restaurer, c'est alors que... PAN, un bon coup de gourdin et hop dans le sac ! On remet le singe dans la cage et on recom-



Dans la plus pure tradition de l'action/plates-formes, il faut avant tout trouver la bonne trajectoire.

mence. Comme on pouvait s'y attendre, *Catch'em* est un jeu pas compliqué comme on les aime. La situation devient un peu plus tendue quand les chimpanzés trouvent une caisse de bananes. Il faut alors vite clouer ladite caisse, sinon vous aurez droit au gag le plus éculé de la terre : tomber sur une peau de banane. Les orang-outangs s'amusent à bouger les échelles et les gorilles ne pensent qu'à une chose : retrouver leurs jolies compagnes. C'est dans ce méli-mélo qu'il vous faudra distribuer des coups de gourdin pour ramener la calme. *Catch'em* est un bon jeu d'action, en théorie. En pratique, les graphismes sont pauvres, les musiques moyennes et l'animation est du même niveau. Les mouvements du héros sont loin d'être réalistes. Cela enlève beaucoup au plaisir de jouer. Dommage, *Catch'em* aurait pu être un bon jeu de plates-formes.

Marc Menier

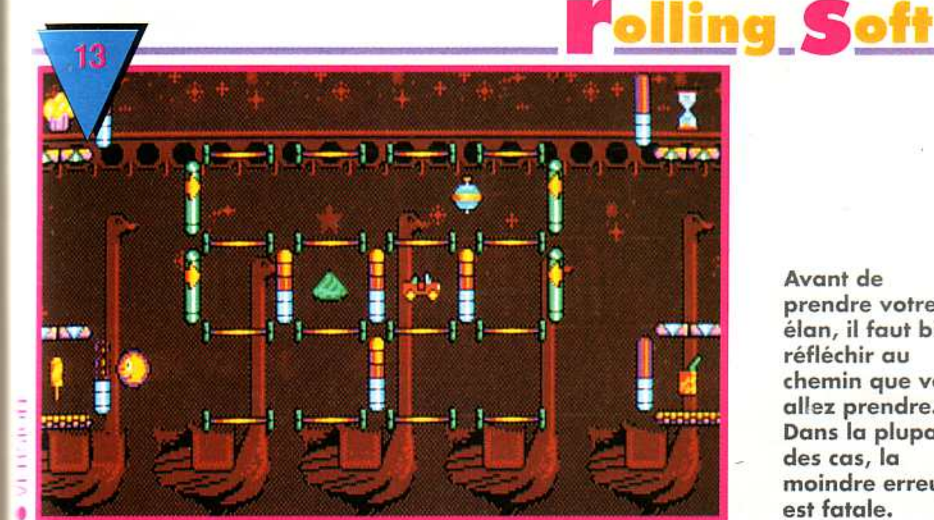
Editeur — PRESTIGE
Type — plates-formes
Graphismes — 8
Les graphismes manquent de couleur. On n'a pas l'impression d'être sur Amiga.
Animation — 11
Les déplacements du joueur manquent totalement de réalisme dans les sauts. Sinon le scrolling est correct.
Bande-son — 13
Les bruitages sont un peu enfantins mais les musiques d'accompagnement sont plutôt amusantes et ne tapent pas sur les nerfs.
Prix — C

Bumpy's Arcade Fantasy

PC

***Bumpy's Arcade Fantasy* de Loriciel est la suite de Bumpy. La sympathique petite boule est de retour pour de nouvelles aventures riches en rebondissements !**

Bumpy est amoureux ! Bumpette, l'élue de son coeur, est une charmante petite boule toute en rondeur. Afin de conquérir son coeur, Bumpy l'emmène dans le parc d'attractions, un bon moyen de prouver ses capacités d'athlète. A travers plus de cent niveaux, Bumpy rebondit de plates-formes en plates-formes pour récupérer des bonus et ainsi passer au manège suivant. Mais avant de sauter, il doit établir un plan d'action, car il suffit d'un mauvais rebond et c'est le grand plongeon dans le vide. Ceci sans compter les monstres qui peuplent le parc d'attractions et qui ne feraient qu'une bouchée d'une petite boule bien ronde et juteuse. Il y a plusieurs obstacles sur la route de Bumpy : des plates-formes collantes, aimantées, inclinées, destructibles, invisibles (en tout 28 sortes de



13

Avant de prendre votre élan, il faut bien réfléchir au chemin que vous allez prendre. Dans la plupart des cas, la moindre erreur est fatale.

Editeur	LORICIEL
Type	réflexion
Graphismes	12

Bien qu'ils soient assez simples, les graphismes sont mignons. Dommage que les décors en arrière-plan ne soient pas plus fouillés.

Animation — 14

L'inertie d'une boule élastique est fidèlement représentée. Sinon le reste de l'écran est assez statique.

Bande-son — 13

Des musiques et des bruitages digitalisés de qualité qui supportent efficacement l'action.

Prix — C

plates-formes différentes) et des poteaux qui lui bloquent le passage. Certains peuvent être cassés, d'autres sont invisibles, cloutés ou encore verglacés. *Bumpy's Arcade Fantasy* est un jeu de réflexion qui vous demandera beaucoup d'adresse et de réflexion. Il faut non seulement sauter au bon moment mais aussi trouver le bon chemin et bien souvent, il n'y en a qu'un.
Bien que ce ne soit pas le jeu du siècle, il vous détendra agréablement les méninges entre deux parties de Shoot'em up sanglants ou deux campagnes militaires dans un wargame où les parties durent des heures.

Marc Menier

Town with no Name

PC

Premier jeu de On-Line sur support CD-ROM, *Town With No Name* contient les germes d'un jeu réussi (graphismes 3D, voix CD, humour), malheureusement gâchés par une jouabilité médiocre et des problèmes d'incompatibilité. Dommage. Vous venez de débarquer dans une ville du Far-West, en apparence bien tranquille. Mais dès les premiers instants, on vous agresse. Légitime défense oblige, vous êtes forcé de descendre le tireur, qui n'est autre que le petit frère de la « terreur » du coin ! C'est le début d'une véritable vendetta qui va s'abattre sur vous, vous permettant cependant d'explorer la ville entre les combats. Ce jeu d'action teinté d'aventure est inégal. Graphiquement la représentation en 3D calculée autorise des effets intéressants (panoramique, zoom, etc), mais l'univers 3D reste assez pauvre. Les dessins bitmap (personnages) qui complètent les graphismes vectoriels manquent de finesse et surtout de couleurs. L'animation est déjà plus riche avec de nombreuses intermèdes animés. La bande-son est superbe, combinant des dialogues vocaux CD à des musiques et bruitages Soundblaster. Malheureusement des problèmes d'incompatibilité risquent de vous obliger, tout comme moi, à déconnecter cette seconde option sous peine de plantages. Les auteurs le signalent dans la doc, prétextant une incompatibilité matérielle, mais je pense qu'il s'agit beaucoup plus d'une mauvaise programmation car ma Soundblaster Pro n'a habituellement aucun problème pour combiner lecture CD-ROM et bruitages Midi et digitalisés. En dépit de ces défauts, le jeu reste assez prenant dans un premier temps, surtout par son humour et la qualité des voix. Mais à l'usage on s'en lasse, d'autant que l'éventail des actions est restreint.

Jacques Harbonn

Editeur	ON-LINE
Type	action/aventure
Graphismes	13

La 3D est sympathique, mais manque de détails et la mise en couleur bien pauvre.

Animation — 14

Les séquences animées sont très nombreuses, donnant bien l'ambiance.

Bande son — 16

Les dialogues parlés sont criants de vérité et les bruitages excellents, si votre matériel le permet ! . Prix — nc

11

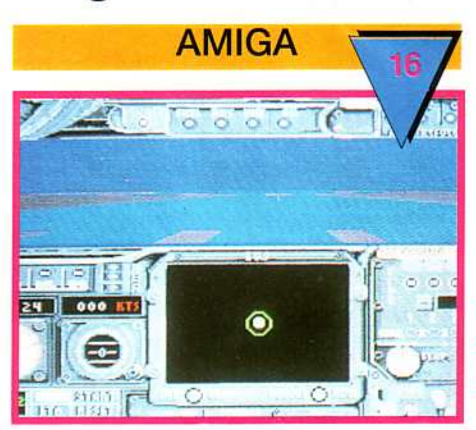
Trop tard! Il a tué le petit frère d'Evil Eb. Les problèmes vont commencer!

Ce personnage inquiétant est en fait un arbitre impartial, qui va compter les coups entre les tueurs et vous. Amusant au débutant, ce jeu lasse malheureusement un peu vite.

● NOUVEAUTE

Megafortress

AMIGA



16

Prêt pour l'envol ? Vous pouvez mettre pleins gaz : les huits réacteurs de votre monstre vous permettront de décoller .

● VERSION

Loin de la griserie de la vitesse des chasseurs, *Megafortress* vous invite à prendre les commandes de tous les postes d'un bombardier B-52. Le « fun » laisse ici la place à la simulation pure et dure.

Voici la version *Amiga* de ce simulateur de bombardier déjà présenté en version *PC* dans le *Tilt* 95. La grande originalité de cette simulation de B-52 réside dans le fait que vous contrôlez intégralement l'appareil, allant successivement du poste de pilote à celui de navigateur, en passant par l'état de copilote, officier bombardier ou pré-

posé au radar. Cette diversité constitue d'ailleurs à la fois le point fort et faible du programme. Les amateurs de simulation seront ravis de cette fidélité, reproduite aussi dans le pilotage lui-même (ainsi il est quasi impossible de décoller sans avoir lu le manuel). Les autres risquent en revanche de buter sur cette grande complexité. La conversion sur *Amiga* est d'un bon niveau. Les graphismes sont restés fins et précis, point capital dans cette simulation bourrée de cadrans et boutons de toutes sortes. L'animation en revanche est lente et saccadée, mais reste cependant jouable compte tenu de la complexité du programme. La bande-son a perdu sa musique, mais les bruitages restent d'un bon niveau. S'il est possible de jouer en configuration de base (un seul lecteur), deux drives sont quasi obligatoires et le disque dur fortement recommandé pour éviter des chargements intempestifs lors des changements de poste. En conclusion, une simulation fidèle mais complexe, qui passionnera les amateurs du genre, d'autant que les choix sont plus limités sur cette machine.
Jacques Harbonn

Editeur — Mindscape
Type — simulateur de bombardier
Graphismes — 15
Les tableaux de bord sont d'une grande richesse, les décors extérieurs beaucoup moins.
Animation — 12
Un peu lente, mais acceptable au regard du nombre de facteurs pris en compte.
Bande son — 13
Les bruitages, bien que discrets, sont fidèles et contribuent bien à l'ambiance.
Prix — C

Vroom Data Disk

AMIGA / ST



Ces six nouveaux circuits combleront à la fois les amateurs de vitesse pure et ceux qui préfèrent la maitrise des virages difficiles.

La plus belle course de F1 (*Vroom* bien sûr) dispose désormais de six circuits complémentaires, d'adversaires plus coriaces et du contrôle complet au joystick sur *ST*. Que demander de plus ?

Vroom, LA course de Formule 1, toujours indétronée tant sur Atari ST que sur *Amiga*, s'enrichit d'un data disk. Ce complément apporte à la course un certain nombre de possibilités supplémentaires. Tout d'abord, six autres circuits complémentaires sont désormais disponibles. Vous pourrez ainsi vous griser de vitesse en Allemagne, Mexique, Portugal, Italie, Canada et Brezil. Ces circuits sont des copies conformes des originaux, combinant grandes lignes droites pour la vitesse pure et sinuosités pour la maîtrise des virages. Autre nouveauté : les concurrents sont désormais beaucoup plus agressifs, prenant systématiquement le milieu de la piste pour vous bloquer le passage. Enfin les possesseurs d'*Atari ST* bénéficieront en outre du contrôle au joystick dans tous les modes, jusqu'ici réservé à la version *Amiga*.

● NOUVEAUTE

Les Ataristes ne sont plus défavorisés par rapport aux Amigaïstes. Désormais, tous les modes sont jouables au joystick, plus maniable que la souris.



Signalons enfin que la boite contient les data disk pour les deux versions, ce qui permet éventuellement de se grouper avec un ami pour en abaisser le coût.
Jacques Harbonn

Editeur — LANKHOR
Type — circuits complémentaires
Graphismes — 18
On retrouve l'angle de vue idéal, le graphisme fin et les décors renouvelés des premiers circuits.
Animation — -
Bande son — -
Prix — C

Super Tetris

Moins novateur que *Welltris*, *Super Tetris* est à mon avis vraiment supérieur à *Tetris*. Reprenant le système génial de gestion des erreurs de Welltris, il est aussi plus riche et plus diversifié que l'ancêtre. Le mode « temps limité » et les sauvegardes évitent enfin d'y passer la nuit !

Super Tetris vous a déjà été présenté en version *PC* dans le *Tilt* 100. Cette version *Amiga* en reprend strictement tous les ingrédients : bombes, bonus diversifiés, jeu à deux en équipe ou opposition, ou même par modem interposé, paramétrage fin des options de jeu, etc. L'installation possible sur disque dur est un « plus » pour ceux qui en disposent. Les graphismes, s'ils ne sont pas aussii éclatants que sur *PC* (32 couleurs au lieu des 256 couleurs du mode MCGA), restent d'un bon niveau.
Quant au jeu lui-même, je ne serai pas totalement de l'avis de Jean-Loup. Les bonus variés permettent une multitude de stratégies différentes. Certains choisiront de privilégier le score, d'autres la sécurité, d'autres encore l'accès au niveau suivant. Le nombre limité de pièces, qu'il faut renou-



● VERSION

AMIGA

Cette adaptation sur Amiga de Super Tetris est un peu plus lente que sur PC, tout en restant très jouable. Le joystick apporte en revanche un meilleur confort de jeu.



veler en complétant des lignes ou en récupérant les bonus correspondants apporte aussi un certain piment. Mais surtout les bombes gagnées à chaque ligne complétée introduisent une dimension très rare dans les jeux actuels : la gestion des erreurs.
Si *Super Tetris* me semble moins novateur que *Welltris* (la superbe suite de *Tétris*, qui n'a pas eu le succès qu'elle méritait), il n'en reste pas moins un excellent jeu, plus riche à mon avis que l'ancêtre. Jacques Harbonn

Editeur — SPECTRUM HOLOBYTE
Type — action/stratégie
Graphismes — 14
Chaque niveau est agrémenté d'un décor illustrant les différentes attractions du Cirque de Moscou.
Animation — 13
Elle se limite au déplacement des blocs, mais ne souffre d'aucun ralentissement.
Bande-son — 14
Les musiques russes sont superbes et les bruitages agréables.
Prix — C

Fire and Ice

ST

Bien que moins belle que la version *Amiga*, cette adaptation sur *Atari ST* de *Fire and Ice* reste d'un bon niveau et vous fera passer des moments bien agréables.

14



En dépit de l'écran de jeu un peu réduit et de la jouabilité moindre (sauts plus difficiles à maîtriser), cette version reste très agréable à jouer et assez prenante.

Après la version *Amiga* présentée dans le *Tilt* 102, voici la version *Atari ST* de ce jeu de plates-formes dans la plus pure lignée de Sonic, avec en particulier des chemins variés pour parvenir à finir chaque niveau.
La conversion semble avoir posé quelques problèmes aux programmeurs car un certain nombre de points différencient cette version de sa consoeur. Tout d'abord, l'écran de jeu s'est rétréci et le plan général du bas de l'écran ne s'accompagne plus des si jolis reflets aquatiques mouvants de la version *Amiga*.
Les dégradés de ciel ont eux aussi disparu, mais les changements de teinte de celui-ci en fonction de l'heure permettent de conserver une certaine ambiance.
L'animation reste excellente, mais votre coyote est un peu plus difficile à manœuvrer lors des sauts car paradoxalement plus agile.
Ainsi il faut commencer à freiner quasiment en vol pour éviter de glisser sur la plate-forme que vous venez d'atteindre et vous retrouver bêtement en dessous.
En dépit de ces différences, le jeu reste tout à fait plaisant, tant par sa difficulté bien dosée et ses chemins variés, que par son originalité.
Un bon jeu de plates-formes sur cette machine, qui ne décevra pas ses acheteurs.
Jacques Harbonn

Editeur — MINDSCAPE
Graphismes — 14
Les décors sont bien travaillés et les mondes diversifiés.
Animation — 15
Animation des personnages et scrolling multidirectionnel fluide se partagent la vedette.
Bande son — 14
Les musiques sont agréables et les bruitages d'action bien présents.
Prix — C



● VERSION

Le petit triangle à gauche est un interrupteur servant à désactiver la tourelle de tir pivotante. Ce n'est qu'après que vous pourrez aller parler à la secrétaire.

D-Generation

AMIGA

D-Generation renoue avec la grande tradition des jeux d'aventure/action qui fleurissaient sur 8 bits. Des retrouvailles éclatantes pour un jeu passionnant.

17



Les mutants de première génération vous goberont tout net si vous n'y prenez pas garde

Nous vous avions déjà présenté les versions *PC* et *Atari ST* de cet excellent jeu d'aventure/action, prenant à souhait. Votre mission consiste à retrouver le professeur dans ce building , alors que les mutants de différentes générations parcourent les couloirs et les salles à la recherche de chair fraiche ! Le cocktail lie avec bonheur une part d'action qui a son importance (franchir les passages électrifiés au bon moment, détruire les monstres, etc), une part de réflexion (découverte des séquences d'appui des différents interrupteurs capables de libérer certaines issues) et une phase d'aventure qui s'amplifie au fur et à mesure du jeu (conversation avec les prisonniers et connexion sur les différents terminaux de l'ordinateur central.). La transposition sur *Amiga* ne démérite pas. Les graphismes en 3D isométrique fourmillent de détails (on s'en apperçoit d'ailleurs plus paradoxalement en jouant qu'en regardant les photos d'écran) et la palette de 32 couleurs suffit ici largement (on ne perçoit pas de différences notables avec la version *PC*). L'animation reste aussi fluide, mais la pause prolongée qui survient lors de chaque changement de salle (même en l'absence de tout accès disque) est un peu agaçante. Les bruitages sont certes simples, mais efficaces. Un jeu passionnant. Jacques Harbonn

Editeur — MINDSCAPE
Graphismes — 15
Le relief isométrique est bien rendu et de nombreux éléments de décor peuplent les pièces.
Animation — 13
L'animation du héros et des monstres est de bonne facture mais la pause qui ponctue chaque changement de salle coupe un peu le rythme.
Bande son — 13
Tout comme sur PC et ST, les bruitages d'action sont bons, mais une petite musique d'accompagnement n'aurait pas déplu.
Prix — C



Edito

Ce mois-ci, la vedette incontestée est sans nul doute Real 3D sur Amiga, dédié à l'image de synthèse. Il est doté de fonctionnalités à faire rougir des programmes dix fois plus onéreux, tournant sur des machines tout aussi chères. Un must absolu, très économique en version junior. Toujours sur Amiga, Image Finder vous aidera à gérer efficacement votre bibliothèque d'images... à condition de disposer d'un Amiga rapide. Sur Atari ST, Dorémi vous convie à découvrir le solfège en vous amusant. Le but est parfaitement atteint. Steno 2, éditeur de texte en accessoire de bureau, sera toujours disponible pour taper un courrier simple. Antivirus 3 se fera un plaisir de monter la garde autour de votre disque dur pour empêcher toute atteinte virale, ou de tester et vacciner au besoin vos disquettes. Les « PCistes » ne sont pas oubliés avec la carte Fax-Modem qui leur ouvrira les portes des BBS pour un prix modique.

Jacques Harbonn

Real 3D



Il faut certes un bon moment pour la création et le calcul, mais le résultat en vaut la peine.

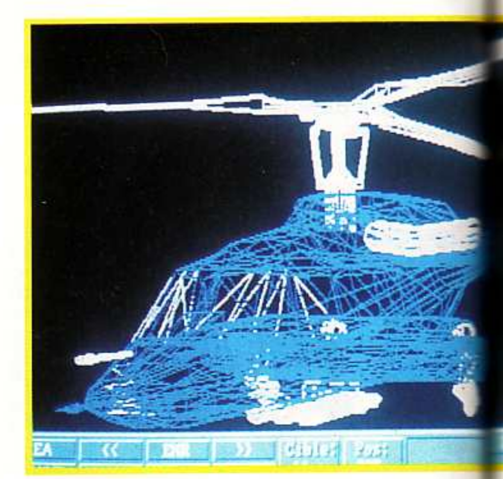
Si vous aimez les images de synthèse, capables de vous plonger dans le monde du rêve tout en restant très proche de la réalité, *Real 3D* ne devrait pas vous laisser indifférent, d'autant qu'il se révèle être particulièrement performant.



Représenter la réalité de manière fidèle, en laissant l'ordinateur calculer ombrage, transparence et perspective est devenu possible grâce à la montée en puissance des ordinateurs. Les superbes images présentées à Imagina (salon de l'image de synthèse se déroulant au début du mois de février chaque année) se montrent d'ailleurs toujours plus extraordinaires. Mais rien ne vous empêche d'accéder au monde fantastique de l'image de synthèse sur votre *Amiga*. Ainsi, *Real 3D* vous offre tout à la fois un modeleur, un module de visualisation fil de fer temps réel et un dernier module pour finaliser votre travail (mapping, raytracing, animation, etc).



L'intérieur est aussi précisément rendu que l'extérieur. Il est donc difficile d'imaginer qu'il s'agit d'une image calculée.

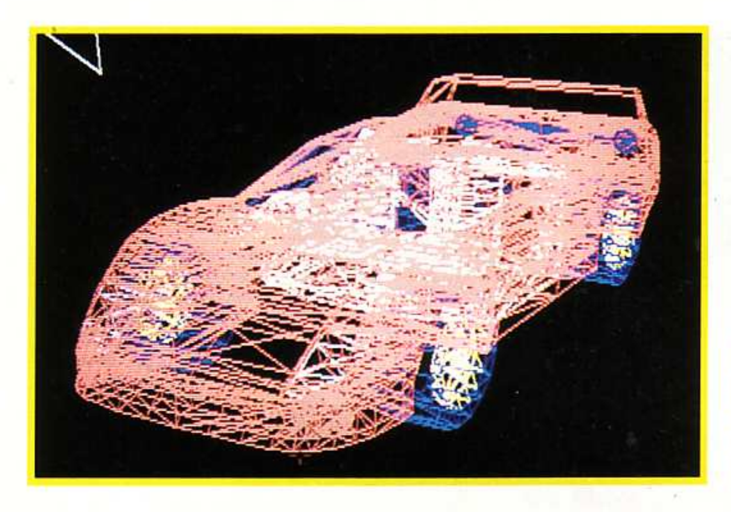


Le mode fil de fer va vous permettre d'analyser votre hélicoptère sous toutes les coutures.

Le modeleur

L'écran de travail reprend le principe cher à ces logiciels. Il est en effet divisé en quatre fenêtres différentes, les trois premières étant dévolues à la représentation de face, de profil et aérienne de l'objet. La quatrième fenêtre intègre, quant à elle, la quasi totalité des fonctions de base, accessibles par des icônes petites, mais néanmoins très explicites.
Par ailleurs, rien ne vous empêche d'agrandir, tout du moins temporairement, l'une des trois fenêtres de visualisation, pour bénéficier d'un meilleur confort dans le dessin des graphismes.

JUNIOR



Admirez le remarquable travail de structure ! Le choix sur liste autorise, en outre, des modifications aisées.

Les outils de création

Les outils de création sont d'une extrême diversité. A coté des primitives habituelles 2D (triangle, rectangle, et cercle) et 3D (cube, sphère, cylindre et cône), on en découvre d'autres beaucoup moins courantes : prisme, pyramide, hyperboloïde. A ces primitives s'ajoutent un certain nombre d'outils spéciaux. Le tour, classique, s'apparente à celui d'un potier et vous permettra de créer toute les formes à symétrie axiale (vase par exemple) en quelques coups de souris. Le second tour se distingue par ses capacités à créer des objets dotés de grande variation de diamètre. Le tube dessinera pour vous des tubes classiques, rectangulaires à coins arrondis ou même coniques. La barrière assemble des rectangles, tandis que le polyhédron forme une figure 3D à base de polygones. L'outil pixel est encore plus étonnant. Il remplace tout simplement les pixels 2D par leur équivalent en 3D ! Pour aller encore plus loin, le programme dispose d'un mode « forme libre ». Là, tout est possible, puisque vous dessinez librement les différents plans de coupe de l'objet, pour les assembler ensuite à votre guise.

Les possibilités de manipulation

Pour pouvoir travailler dans de bonnes conditions, il faut encore disposer d'une large gamme d'outils de manipulation. *Real 3D* fait ici encore la preuve de ses compétences. Il reste très facile de déplacer, étirer, redimensionner, faire pivoter, obtenir une image en miroir, etc, même lorsque l'objet est constitué de nombreux éléments élémentaires. Le choix de l'élément actif s'effectue sur liste, système finalement plus pratique que le choix direct à l'écran, qui peut se révéler très difficile dans certains cas. Pour faciliter ces manipulations, le programme offre une structure hiérarchisée. Ainsi, plutôt que de modifier un à un tous les éléments d'une table, il suffit de créer un objet « table », composé du plateau et des pieds, puis d'appliquer ensuite les transformations voulues. Cette « fusion » n'est pas définitive et vous pourrez à tout moment exploser l'objet pour retrouver ses constituants.

Les fonctions complémentaires

Un grande nombre d'options complémentaires optimisent encore le travail. L'Undo rattrape une manipulation malheureuse. La grille paramétrable facilite la création d'objets « mécanique ». On peut zoomer en avant ou en arrière, recadrer automatiquement, définir le mode de dessin, le niveau d'affichage (en relation avec la hiérarchie des objets), l'affichage des coordonnées et leur type, les attributs de base des primitives, paramétrer l'écran et bien d'autres choses encore !
Comme vous le voyez, *Real 3D* se place au tout premier plan des modeleurs sur *Amiga*, grâce à ses fonctions puissantes et variées combinées à une grande simplicité de manipulation.



Le rendu du bois a été obtenu en « mappant » une image de bois sur la structure de la guitare. Admirez aussi le rendu de la transparence.

Le module fil-de-fer

Ce module va vous permettre d'observer vraiment votre objet sous toutes les coutures. Alors que dans le modeleur, il faut consulter les trois fenêtres pour imaginer l'aspect 3D de l'objet, ici le programme fait le travail pour vous et vous le présente en relief. Il s'agit d'une 3D fil de fer sans traitement des faces cachées, mais elle permet cependant d'avoir un excellent aperçu du relief de votre création. Vous pouvez modifier le zoom et la perspective et faire tourner votre création selon tous les axes. L'affichage suit en « temps réel ». En fait, sur un *Amiga 500*, le temps réel n'est respecté que pour des figures simples. Pour des figures complexes, constituées d'un grand nombre d'élément, le temps de calcul n'est pas négligeable, tout en restant raisonnable.

La mise au point finale

Bien qu'intéressante, la représentation fil de fer est loin d'être esthétique. Il faut encore introduire un certain nombre d'éléments pour obtenir des images de qualité.

La lumière

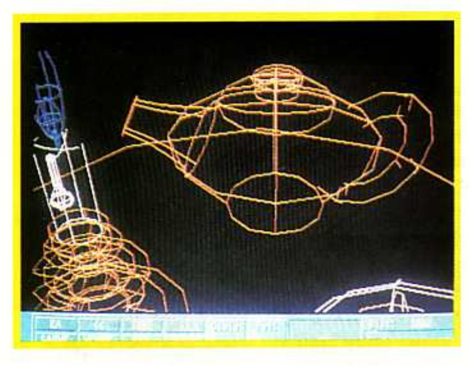
Le modelé d'un objet, rendu par les différences d'ombre, ne prend tout son sens qu'avec une lumière très bien définie dans sa localisation. Le placement des lampes s'effectue directement dans le modeleur, pour permettre un positionnement précis. Elles ne sont pas limitées en nombre, mais il faut savoir rester raisonnable, le temps de calcul augmentant en conséquence. L'intensité est établie par le programme dans une optique d'optimisation, mais il reste possible de reparamétrer manuellement.

Le point d'observation

Il a aussi son importance, en particulier lorsque l'on veut obtenir des effets très particuliers. Le placement de « l'oeil » s'effectue une fois encore dans le modeleur. Toutefois, l'angle général adopté par le programme conviendra dans la quasi totalité des cas.



Le résultat est tout simplement exceptionnel pour une machine de la puissance de l'Amiga. Mais sur une machine de base, il ne faut pas espérer moins de quelques heures de calcul.



Le mode fil de fer est bien moins impressionnant, mais bien plus rapide à l'affichage.

La couleur

La couleur des objets eux-mêmes a aussi son importance. *Real 3D* travaille en mode HAM et utilise ainsi 4 096 teintes différentes. Outre la couleur des objets, *Real 3D* vous autorise aussi à jouer sur la nuance des sources lumineuses, ce qui est déjà beaucoup moins courant. Mais il faut alors veiller au respect de certaines lois d'optique. Ainsi, un objet bleu disparaît totalement sous un éclairage rouge (couleur complémentaire).

Le rendu des surfaces

Real 3D dispose de possibilités exceptionnelles dans ce domaine, combinant les effets du mapping à ceux du raytracing. Grâce au **mapping**, vous pourrez plaquer n'importe quelle image IFF sur n'importe quelle forme. Ainsi, en plaquant une carte du monde sur une sphère, vous obtiendrez facilement une magnifique mappemonde. Dans le même ordre d'idée, vous simulerez ainsi le rendu du bois ou du marbre, par exemple.
Le **raytracing** permet d'aller encore beaucoup plus loin. La transparence des objets est prise en compte de manière particulièrement fine. Le programme propose d'emblée nombre d'effets surprenants (bosselage, brouillard, verre mat ou brillant, flamme, etc). Mais surtout rien ne vous empêche de définir intégralement un matériau en jouant sur un grand nombre de paramètres. Les résultats sont alors incroyables, un verre grossissant amplifiant réellement de lui-même la zone d'image concernée ! Dans le même ordre d'idée, les réflexions successives de la lumière sur les objets ne sont pas limitées en théorie.

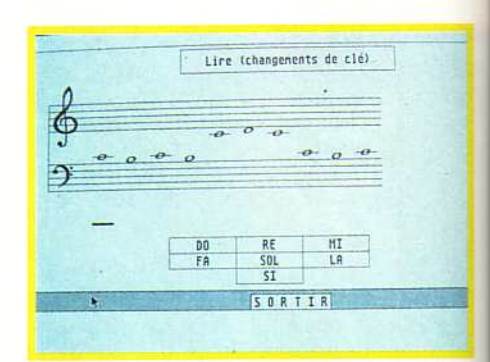
L'image finale

Une fois tous ces éléments définis, il ne reste plus qu'à choisir le niveau de rendu (rapide ou photo), le mode (entrelacé ou non), l'importance de l'antialiasing et le nombre de réflexion. Par ailleurs, la durée de calcul varie énormément selon les options retenues.
Un objet simple en mode rapide ne nécessitera que quelques instants de calcul. En revanche, si vous travaillez sur un objet de complexité plus importante, avec des sources lumineuses multiples, un point d'observation particulier, des effets de surface, de transparence et de brillance, il ne faudra pas vous étonner du temps de calcul de plusieurs heures !
Néanmoins, l'augmentation de la capacité mémoire améliore les choses, tout comme l'usage des cartes accélératrices.
Les résultats en mode HAM sont surprenants de qualité, pour peu que l'on ait choisi le mode photographique.
Le logiciel *Real 3D* permet de réaliser des animations, soit image par image, soit en appliquant une trajectoire et/ou un effet à un objet, et en laissant ensuite le programme calculer à votre place.
Le manuel, tout comme le programme lui-même, ont été intégralement francisé par l'importateur Avancée. Ce manuel est clair, mais mériterait d'être plus étoffé. Quelques utilitaires complètent le package, pour convertir les images au format IFF, afficher les animations, etc. *Real 3D* est un programme d'une puissance et d'une souplesse jamais atteinte dans cette gamme de prix sur *Amiga*.
En contrepartie, il nécessite une configuration lourde, rançon des calculs très complexes exigés. Une version Pro, plus coûteuse, tire mieux parti des cartes accélératrices et dispose de nouvelles fonctions (macros, images 24 bits) pour des résultats plus professionnels.
(Disquette Realsoft, distribué par Avancée ; Prix : G). Jacques Harbonn

DOREMI

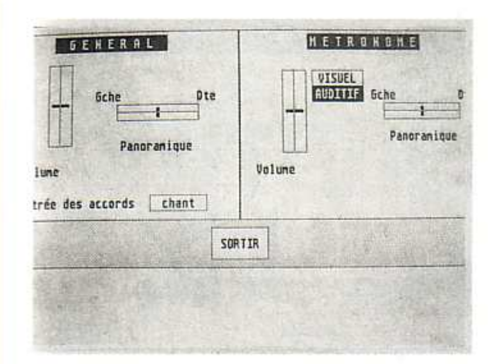
Les programmes de composition musicale ne manquent pas sur *ST*. Ce mois-ci, *Tilt* s'intéresse à *Dorémi*, un logiciel destiné aux amateurs de musique qui voudraient s'initier au solfège. Ergonomique, complet et amusant, ce programme fera le bonheur des Beethoven en herbe.

Une fois n'est pas coutume, nous vous présentons un logiciel d'apprentissage du solfège. S'il ne s'agit pas à proprement parlé d'une création, il a pourtant sa place dans cette rubrique : la connaissance du solfège (ou tout au moins de ses bases) est chaudement recommandée pour profiter au mieux des programmes de composition musicale en tout genre. La configuration minimale correspond à un (ou à un 520 gonflé à 1 Mo), avec un écran couleur ou monochrome, ce dernier est



Sous le couvert du jeu, Dorémi vous initiera en douceur à d'importantes notions de solfège.

recommandé pour pouvoir bénéficier d'une meilleure résolution qui prend toute son importance dans les exercices de lecture sur partition. Un logiciel de musique se doit bien entendu d'être sonore. Dans le pire des cas, vous pourrez recourir à la reproduction des notes par le haut-parleur interne du moniteur. Mais il est bien plus agréable de connecter un expandeur pour bénéficier des différents instruments gérés par le programme. *Dorémi* se configure au chargement en mode Roland MT 32 (un des expandeurs les plus répandus), mais rien ne vous empêche d'adapter le votre grâce au logiciel de configuration, complet et très simple d'emploi. D'autres matériels Midi pourront aussi être mis à profit : clavier, utile pour les exercices de rythme, et même microphone Midi Midimic pour contrôler la justesse du chant ! Passons maintenant au logiciel proprement dit. Il se compose de huit



Les écrans ne sont pas très beaux, mais le programme vaut le détour.

eçons de difficulté progressive, portant sur cinq domaines : éveil, intervalles, rythme, lecture et écoute. Il existe un sixième domaine, les accords, exploité uniquement par le second volet de *Dorémi*. Chacun de ces domaines est ui-même formé de plusieurs rubriques. Ainsi 'éveil comprend les rubriques suivantes : créer des sons, créer des notes, classer des sons, chanter une note et reconnaître un intervalle. En fonction de votre niveau, certains domaines ne seront pas accessibles, tout comme certaines rubriques d'un domaine. Cette diversité permet de moduler parfaitement la difficulté de l'apprentissage. Ainsi, au début, on vous proposera de créer simplement un son, de voir la note correspondante sur une portée ou d'apprendre les rudiments des intervalles. Par la suite, vous pourrez exercer vos connaissances toutes fraîches dans la lecture d'une partition et la reconnaissance d'un rythme ou d'un intervalle. La progression de difficulté est également modulée par la complexité de l'exercice lui-même. Dans les premiers niveaux par exemple, l'exercice sur les intervalles ne porte que sur deux d'entre eux, tandis qu'au huitième niveau, c'est l'ensemble des possibilités qui est exploité, depuis l'unisson jusqu'à l'intervalle de trois octaves, en passant par les tierces majeures, les quintes mineures, etc. Ces exercices ne se limitent pas uniquement à des connaissances théoriques mais abordent aussi des notions plus pratiques : développement de la justesse de l'oreille, contrôlée par le classement d'une séquence musicale (une sorte de dictée musicale où seules les hauteurs des notes les unes par rapport aux autres interviennent, et non leur hauteur dans l'absolu), l'accord de deux notes (il faut mettre une guitare au diapason d'un piano) ou celui du « la ».
L'ensemble est tout à fait convainquant puisqu'on y acquiert de bons éléments de solfège tout en s'amusant, ce qui est une véritable gageure quand on connaît le côté relativement aride de cette matière.
L'ergonomie (le programme est entièrement géré à la souris ou au clavier) s'avère très correcte. Le logiciel est livré avec deux manuels en français. Le premier pose les bases théoriques du solfège, le second explique le déroulement du programme.
(Dorémi. Disquettes Digigram pour *Atari ST* 1Mo minimum. Prix : NC). Jacques Harbonn

FAX-MODEM AH9624

La rapidité de communication devient un atout toujours plus important dans notre société pressée. *Modem* et *Fax* en sont deux maillons importants.



Devant la profusion et la baisse spectaculaire de prix des cartes *Fax-Modem*, l'utilisateur de *PC* est en droit de se poser la question de leur utilité réelle pour un usage personnel. Un certain nombre d'entre vous doivent déjà connaître les joies de la connexion et du téléchargement sur un serveur Minitel (3615 Tilt ou TCPlus bien sûr !). Un simple câble, allié à un banal Minitel et un logiciel d'émulation suffit pour cela. Mais l'utilisation du Minitel et de ses services montre vite ses limites dans certains cas : vitesse de transfert digne d'une tortue asthmatique, alliée à un tarif horaire non négligeable. A raison de 4 Ko/mn, le chargement d'un Freeware un tant soit peu important risque de revenir aussi cher qu'un programme du commerce. C'est là que le modem montre tout son intérêt. Il dispose d'une vitesse de transmission bien supérieure (2 400 à 19 200 bauds), diminuant d'autant la durée de connexion. Mais, surtout, sa vitesse lui donne accès aux fameuses BBS, aussi riches en freewares de toutes sortes qu'économiques pour l'utilisateur (uniquement le prix de la connexion, augmentée éventuellement d'une petite participation).
Revenons à l'objet de notre test. La carte s'installe facilement dans n'importe quel slot 8 bits libre. Toutefois, avant de l'installer, je vous conseille de lancer auparavant le programme de test. Celui-ci va repérer pour vous les ports COM (série) utilisés, vous évitant un fastidieux travail de recherche ou d'essais infructueux. Ceci vous permettra de configurer en conséquence les jumpers de la carte. Une fois ces jumpers positionnés, n'oubliez pas de définir la configuration correspondante avant d'utiliser le programme de transmission. Côté modem, cette carte, sans battre des records de vitesse (limitation à 2 400 bauds), se montre bien pratique. Elle est compatible Hayes, ce qui lui assure d'être reconnue par la quasi totalité des logiciels de communication. Le logiciel de gestion, point capital, est d'une grande facilité d'usage et il ne faudra pas plus de quelques essais pour vous accorder avec le modem d'un ami et échanger programmes et données. Pour les BBS, pas de problème, car ils comprennent souvent simultanément plusieurs formats. La carte accepte ainsi les protocoles ASCII pur, Xmodem, Ymodem, Kermit et Compuserve. D'autres facilités sont encore disponibles : transmission « locale » entre deux micros reliés par câble Null Modem et émulation de divers terminaux (très utiles sur les serveurs graphiques). Le programme offre, en prime, la sauvegarde des noms et numéros de téléphone des serveurs, avec composition automatique du numéro.
La partie fax ne démérite pas. Le document à envoyer pourra être créé au sein même du programme, grâce à un petit éditeur de texte, suffisant dans la majorité des cas. Ce document peut mélanger image (créée dans un logiciel de dessin) et texte, sur des pages séparées ou même mixées ensemble. Le document peut être visualisé avant son envoi pour vérification. Le fax travaille à bonne vitesse (9 600 bauds) et accepte différents formats d'image et de résolutions. Le programme gère particulièrement bien ces

EN BREF

CONFIGURATION

PC tous modèles (y compris XT !) avec disque dur.
Dos 3.0 minimum.
MÉMOIRE : 640 Ko.
ECRAN : CGA, EGA, VGA.

TOUJOURS PLUS

Champion toute catégorie du rapport qualité/prix, cette carte fax-modem vous rendra bien des services pour vous connecter aux serveurs BBS ou envoyer rapidement un fax.

MINI-LEXIQUE

BBS : Bulletin Board Service, serveurs au format ASCII et non Videotext comme le Minitel. Toutefois, la plupart des BBS offrent maintenant un mode graphique ANSI (supporté par ce modem).
Baud : unité de mesure de la vitesse de transmission (bit/seconde).
Fax : appareil permettant la reproduction de document à distance, par le truchement d'une simple ligne téléphonique.
Hayes : format de commande des modems, devenu quasi universel. Tout modem se doit d'être compatible avec cette norme s'il ne veut pas se retrouver dans un ghetto.

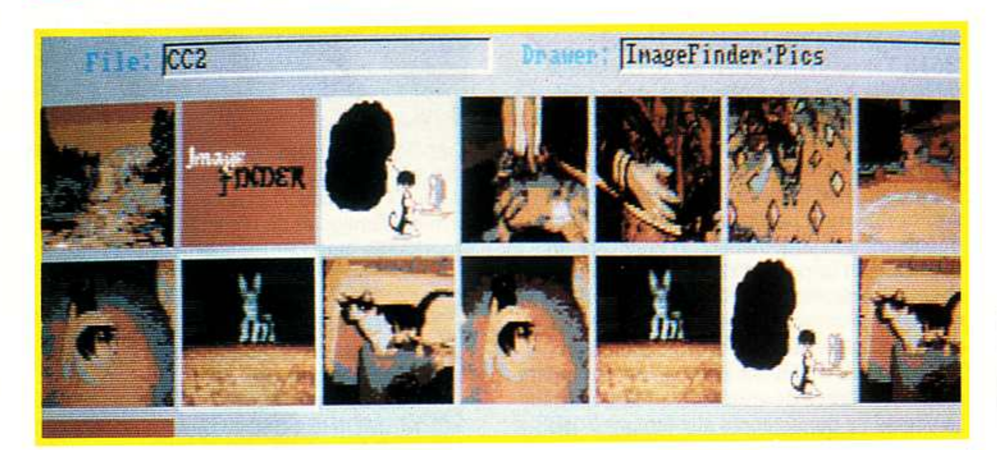
envois, avec numérotation automatique, rappel automatique en cas d'échec ou même transfert, selon un « cahier de charge horaire » que vous définirez à loisir. Pour la réception, le travail est confié à un TSR (programme résident), ce qui vous permet de continuer à utiliser normalement votre *PC*. Les fax reçus sont convertis en fichiers graphiques pouvant être visualisés avant impression. Le programme tient aussi un journal des émissions-réceptions contenant le nom de l'interlocuteur, la date et l'heure, et le résultat de la transmission (échec ou réussite). En conclusion, cette carte fax-modem est un excellent choix pour qui ne cherche pas un matériel ultra rapide. Sa seule lacune concerne l'absence d'émulation Minitel, mais une carte fax-modem à peine plus onéreuse est disponible chez le même importateur. Les manuels ont été intégralement francisés par l'importateur. Ces manuels sont clairs et parfaitement explicites... en dehors du test des ports série libres qui mériterait de figurer en premier ou à part.
Le prix plancher de cette carte lui confère sans aucune contestation possible le trophée du meilleur rapport qualité-prix.
(Carte Pearl Agency ; Tel : (16) 89.66.12.11; Prix : F).

Jacques Harbonn



Les possibilités de paramétrage et d'intégration des commentaires sont nombreuses et appréciables.

IMAGE FINDER



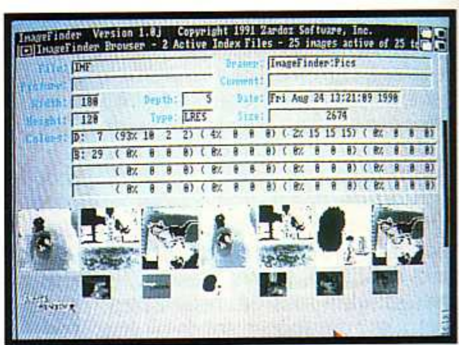
Lorsque l'on dispose d'une importante banque d'images sur disquette ou disque dur, en retrouver une devient vite un calvaire. *Image Finder* est là pour vous éviter des crises de nerfs !

Les « icônes » des photographies sont parfaitement reconnaissables mais les temps de traitement sont vraiment excessifs sur un Amiga 600. Image Finder gâche ainsi ses potentialités par cette lenteur un peu exagérée.



Un peu à la manière de *Vision* dans le monde *Atari ST*, *Image Finder* se propose de vous aider à gérer votre bibliothèque d'images. Loin d'être superflu, ce genre de programme révèle bien vite son utilité. En effet, l'usage prouve qu'il est bien difficile de retrouver une image donnée en se fiant à son seul nom. Dans le cas d'*Image Finder* le programme s'installe sur disquette ou disque dur, et peut être appelé soit classiquement, soit être directement lancé au boot en tâche de fond.
La création du fichier d'index de votre banque d'images s'effectue très simplement. Vous allez commencer par définir la taille, le type (monochrome ou couleur) et le mode de conversion des vignettes qui représenteront chaque image. Il suffit ensuite de parcourir vos partitions (ou disquettes) et de sélectionner les images concernées. Mais avant qu'il ne soit pleinement efficace, *Image Finder* va devoir scanner chacune de vos sélections pour en tirer la vignette correspondante.
C'est là que la chose se complique, car le programme se montre particulièrement lent (de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes, en fonction de la complexité de l'image de départ et de la vignette). Cette opération s'effectue certes en tâche de fond, mais elle n'en demeure pas moins très longue. Cette lenteur se retrouve aussi pour l'affichage des images plein écran (deux à trois fois plus lent que *Deluxe Paint IV*).
Malgré cela, le programme offre de nombreuses autres fonctionnalités intéressantes et originales : prise en compte des séquences animées (le programme convertit alors une image type), adjonction d'un commentaire, classement par nom, date, par informations visuelles ou colorées, ou encore détails précis sur la composition chromatique d'une image.
Le programme est interfacé Arrexx, autorisant donc la constitution de scripts pour automatiser les procédures.
Le manuel, en anglais, est particulièrement détaillé et fournit tous les renseignements dont vous avez besoin.
En conclusion, *Image Finder* est un bon gestionnaire de banque d'images, grâce à ses options variées et originales.
En revanche, sa lenteur le réserve aux utilisateurs peu pressés ou heureux possesseur d'un *Amiga* 3000 ou d'une carte accélératrice.
(Disquette Zardoz, distribué par Avancée ; Prix : F)

Jacques Harbonn



En monochrome, les images prennent moins de place et les temps de traitement s'améliorent un peu.

EN BREF

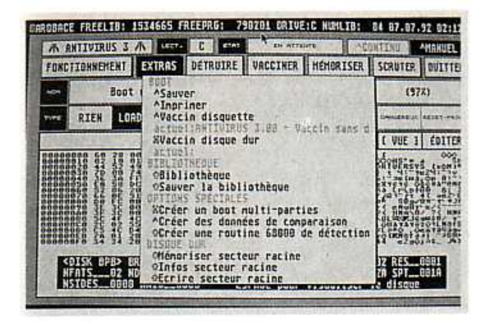
CONFIGURATION
Amiga 500, 500 +, 600, 2 000 et 3 000.
MÉMOIRE : 512 Ko minimum, 1 Mo recommandé.
DISQUE DUR : installation possible (manuellement) ;
Durée : 2 mn.

POINT DE DETAIL
Image Finder gâche ses potentialités par une lenteur difficilement supportable sur un *Amiga* classique.

ANTIVIRUS 3

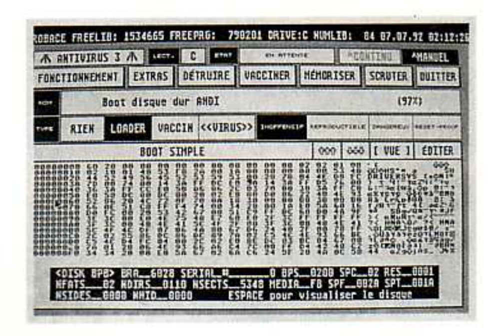
Même s'ils ne sont ni aussi nombreux, ni aussi virulents que dans le monde *PC*, les virus de l'*Atari ST* peuvent être cause de désagréments et de perte de données. *Antivirus 3* se charge de monter la garde et de tester vos disquettes.

Fléau moderne de l'informatique, les virus se multiplient sans cesse, passant souvent outre les barrières des antivirus un peu anciens. Même s'il ne peut se prévaloir du triste privilège des *PC* (la machine la mieux « dotée » à ce niveau : plus d'un millier de virus différents ayant été recensés), l'*Atari ST* n'est pas épargné par le phénomène. Or, s'il est facile de se cuirasser contre une attaque



Non content d'être un anti-virus efficace, ce programme vous permet aussi de désassembler le boot.

virale, lorsque l'on travaille sur disquette (il suffit d'interdire en écriture ses disquettes), il en va tout autrement pour ceux qui disposent d'un disque dur, impossible à protéger de la même manière, mais pourtant indispensable pour travailler sérieusement. *Antivirus 3* est un nouvel antivirus doté de nombreuses fonctions. Tout d'abord, il dispose d'un programme à placer dans le dossier Auto, qui teste systématiquement la présence de virus au boot. Les fonctions disquettes sont particulièrement riches, dépassant même le bien connu « Virus Killer ». Le test des disquettes s'effectue soit classiquement une à une, soit en continu, le logiciel détectant alors de lui-même le changement de disquette. Vous pourrez même décider d'immuniser dans le même temps vos disquettes, à l'aide de l'un des nombreux antivirus proposés. Le programme analyse le boot et vous fournit alors tous les renseignements utiles : boot vide, présence d'un loader (indispensable au chargement automatique d'un jeu, par exemple), d'un antivirus ou d'un virus. Même s'il s'agit d'un boot inconnu du logiciel (il en connaît pourtant plus de 80), celui-ci est capable de l'analyser pour déterminer s'il s'agit ou non d'un virus. Il en profite aussi pour vous fournir tous les renseignements concernant le format du disque : type, nombre de FAT, secteurs cachés, etc. Ceux qui veulent aller plus loin disposent de tous les outils pour analyser un boot (en hexadécimal ou ASCII), le désassembler, le sauvegarder sous forme de fichier, etc. (Disquette Arobace pour *Atari ST* ; Prix : D). Jacques Harbonn



Les paramétrages variés vous permettent de s'adapter à toutes les situations rencontrées.

EN BREF

MATERIEL
Atari ST, STE, Mega ST/STE et *TT*.
ECRAN : moyenne résolution couleur, haute résolution monochrome ST, mode VGA des TT et gestion des grands écrans
MÉMOIRE : 512 Ko.

PORTRAIT D'UN VIRUS

Tout comme les virus biologiques, les virus informatiques ne naissent pas par génération spontanée. Il s'agit en fait de petits programmes qui, une fois chargés en mémoire, se reproduisent, dans un premier temps, sur d'autres disquettes, puis effectuent un certain nombre d'actions spécifiques plus ou moins dangereuses : inversion de la souris (c'est le cas du virus Ghost bien connu), affichage de messages divers, ralentissement de la machine, ou perte pure et simple de données, d'autant plus dramatique qu'elle touche le disque dur. Sur *Atari ST*, les virus sont chargés à partir du boot-secteur de la disquette et non inclus au sein d'un programme exécutable, comme sur *PC*. Plus faciles à détecter, ils posent cependant le problème de leur différentiation d'avec les loaders.

TOUJOURS PLUS

Que ce soit pour « nettoyer » vos disquettes ou protéger votre disque dur de toute infection virale, *Antivirus 3* se révèle un excellent programme.
Il reconnaît les virus les plus récents, offre un mode de test automatique et permet d'aller plus loin grâce au désassemblage du boot-secteur.

STENO 2

Dans bien des cas, un simple éditeur de texte peut se substituer avec profit à un véritable traitement de texte. *Steno 2* fait partie de cette première catégorie et se révèle excellent dans son domaine.



Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, le logiciel *Steno 2* n'est pas un logiciel d'apprentissage de la frappe, mais un éditeur de texte fonctionnant sur toute la gamme *Atari ST*. Le logiciel est disponible sous deux formes : programme classique ou accessoire de bureau.
Steno 2 ne peut évidemment pas se comparer au *Rédacteur 4*.
Il dispose cependant du couper/coller, de la gestion de la coupure des mots (non pas par césure, mais par renvoi du mot à la ligne suivante), du réglage des tabulations et de l'indispensable Undo. En fait, la grande originalité de *Steno 2* concerne son interfaçage avec *Stalker*, le logiciel de communication Modem. Il devient alors possible de recevoir dans *Steno 2* les informations arrivant du modem ou, réciproquement, de taper les textes dans *Steno* 2avant de les émettre.
Steno 2apparaît donc comme un programme intéressant pour qui n'a pas besoin d'un véritable traitement de texte.
Loin des capacités d'un *Rédacteur 3* ou *4*, *Steno 2* est un petit éditeur de texte. Son interface avec *Stalker*, le logiciel de communication et la possibilité de l'appeler en accessoire de bureau le placent cependant parmi les meilleurs.
Steno 2 fonctionne sur tout type d'*Atari* (du *ST* au *TT*) avec un minimum de 512 Ko, en monochrome ou en couleurs.
(Disquette Arobace ; Prix : D).

Jacques Harbonn

LES IMAGES DU MOIS







Ce mois-ci encore, nous pouvons vous présenter un grand nombre de dessins impitoyablement sélectionnés parmi les piles de disquettes parvenues au journal. Ces dessins de tous styles, sont regroupés par thèmes, accompagnés d'un bref commentaire qui tente de mettre en lumière les points marquants de leurs réalisations.



LA PREHISTOIRE



1. BRACHIO, par Philippe Legal, sur *Atari*. Si Van Gogh avait traité ce genre de sujet, il l'aurait sûrement fait de cette manière là. Il s'agit ici d'un simple dessin réalisé au trait et d'épaisseur variable, colorié par la suite avec la fonction de remplissage. Le modelé, très léger, est fait à la brosse ou à l'aérographe avec une couleur voisine de celle de l'aplat. Les couleurs de l'ensemble sont très bien choisies.

2. ELASMOSAURUS, de Loïc Garnaud, sur *Amiga*. Un animal préhistorique à la limite de deux mondes. Le fait d'avoir utilisé des dégradés de tonalités différentes pour traiter ce qui est dans l'eau et ce qui dans l'air, donne bien l'impression que l'animal est immergé.

3. PREHISTORIK, de Pascal Blanché, sur *Amiga*. Un dessin au trait expressionniste pour illustrer le thème avec humour. Les modelés sont réalisés à la brosse dans des teintes de couleurs proches. Un peu plus de couleur aurait donné davantage de clarté à ce dessin.

4. DINO, de Marie-Christine Guenot, sur *Amiga*. Encore une image bichrome (deux couleurs). L'animal est traité en une silhouette massive que quelques reflets viennent modeler. Le tracé vigoureux de l'aurore boréale donne du dynamisme à cette image.

5. LEZARD, de Philippe Couder, sur *Atari*. Un traité presque photographique pour cet animal qui tient plus du tyranosaure que du lézard, comme l'indique le titre du dessin. La gamme de verts utilisée pour le fond est un peu trop forte et écrase la silhouette de l'animal.

6. PREHISTOIRE, de Hervé Vazeille, sur *Atari*. Tout droit sortis du paléolithique,



des reptiles de taille gigantesque s'affrontent dans les plaines de la préhistoire. Un dinosaure et un ptérodactyle s'enfuient à la vue d'un monstre effrayant. Une autre palette de couleur aurait peut-être rendu cette image plus lisible. Le dessin au trait manque quand même de netteté et les aplats sont un peu monotones.

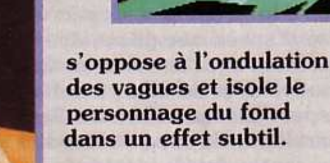


UN NU



1. NATACHA SPLASH, de Fredo Morales, sur *Amiga*. Dessin stylisé pour ce nu à la pose érotique. Trois teintes de chair, au dessin bien délimité, suffisent à " faire tourner " les formes rebondies de ce voluptueux modèle. Pour les lignes souples des vagues, Fredo a du s'aider de l'outil de tracé de courbes, idéal, car il évite les approximations du tracé à la souris. Le cadre rectangulaire s'oppose à l'ondulation des vagues et isole le personnage du fond dans un effet subtil.





2. NU, de Catherine Nodet, sur *Amiga*. Ce nu réaliste est un vrai chef-d'oeuvre de patience. Les modelés y sont fait point par point comme dans une tapisserie. Ce souci du détail nuit à l'ensemble, car si la texture de l'image est bien réalisée la pose déséquilibrée du modèle est un peu curieuse. Le dessin et les couleurs du motif répétitif du fond, utilisant la fonction de remplissage de trame, sont très réussis.

3. SARAH, par Emmanuel Bonald (Alias Zoon), sur *Amiga*. Ce nu hyperréaliste doit beaucoup à la photo dont il provient. Quatre teintes de chair et quatre roses suffisent , avec les couleurs restantes Zoon aurait pu faire un petit effort pour le fond.

4. VENUS, par Hervé Vazeille, sur *Atari*. Madonna nue dans un couloir de vaisseau spatial (quel fantasme !). Le couloir au design de science-fiction est constitué de lignes qui convergent, pour donner une impression de profondeur vers un point unique (le point de fuite).



5. INGENUE, de Marie-Christine Guenot, sur *Amiga*. Une vision suave et bucolique du thème. La main gauche adroite de l'artiste a fignolé les détails.



FANTASTIQUE

1. COSMOS, de Franck Fontanella, sur *Amiga*. Une image au goût étrange. Un portrait obtenu en agrandissant une photo digitlisée en niveaux de gris. chaque doublement de taille de la digitalisation, la taille des pixels va exactement être multipliée par deux.

2 DREAMING ZONE, de Bruno et Gabriel Vuksanovic, sur *Amiga*. L'effet de rêve provient de l'utilisation d'éléments réalistes, assemblés de façon illogique, à la manière des collages surréalistes.



LES MOTOS

1. SALON DE LA MOTO, de Patrick Gouye, sur *Amiga*. Voici un dessin qui utilise toutes les ressources d'un logiciel 3D. Eclairages multiples, ombres portées et reflets savants poussent l'*Amiga* dans ses dernières limites. La preuve que de petits micros peuvent aller taquiner leurs frères aînés sur le terrain de l'image calculée. On passera cependant sous silence les huit heures de moulinage nécessaires au calcul de cette image.



2. MOTO, de Jean-Dominique Alves, sur *Atari*. Dans ce dessin de moto, réalisé d'après une photo dynamique, les surfaces sont traitées en aplats, sans modelés, et donnent à cette image un aspect presque abstrait. Les bandes parallèles du fond suffisent à produire un sentiment de vitesse.



3. BECANE, de Jean-Pierre Gemant, sur *Atari*. La moto de vos rêves, comme dans une vitrine. Il ne reste plus qu'à mettre le contact et à partir avec dans les grands espaces. Un travail soigné

TILT MICROLOISIRS
Rubrique PAINT Box
9, 11, 13, rue du Colonel AVIA
75754 PARIS Cedex 15

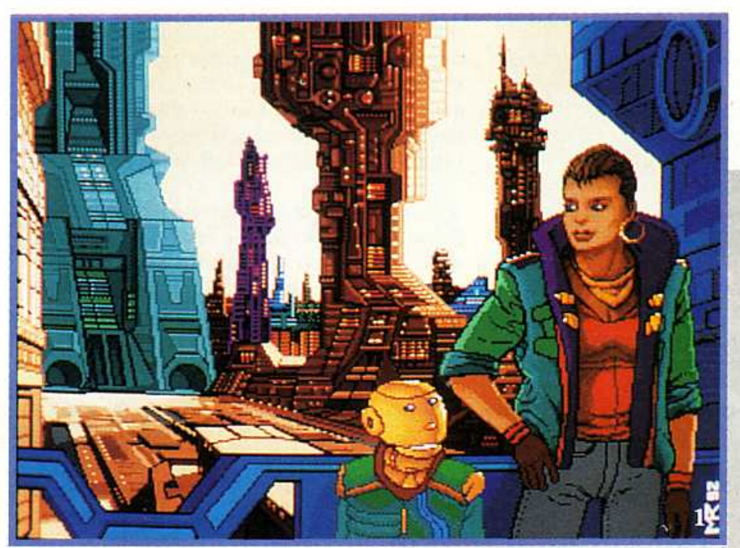
Envoyez-nous vos dessins ! Les cinq thèmes que nous vous soumettons ce mois-ci, sont au choix :

- Les jeux olympiques. Des athlètes en mouvement, boxeurs, footballeurs, nageuses...etc. Choisissez donc votre discipline.
- La mythologie. Grecque, égyptienne, chinoise...ou fantaisiste. Dieux, déesses et idoles ne manquent pas.
- Plantes et végétation. Du persil au séquoia. Des fleurs, des fruits, des champignons réels ou imaginaires.
- Une machine. Des rouages, des tuyaux, des vilebrequins ou des fils, pour des machines utiles ou absurdes.
- Un alphabet (majuscules). Créez un alphabet original, rock ou baroque, pour le titrage de vos oeuvres. Difficile mais passionnant.

Si aucun de ces thèmes ne vous inspire, vous pouvez toujours illustrer un de ceux des mois passés. Et maintenant, à vos souris.

SCIENCE-FICTION

1. NEWFUTURE, de Damien Nivesse, sur *Amiga*. Le dessin de cette architecture futuriste, faite avec de petits éléments dupliqués à espaces réguliers dans la fonction grille, est réussi. Les silhouettes des personnages se seraient mieux détachées du fond, si celui-ci avait été traité dans des teintes plus pâles.

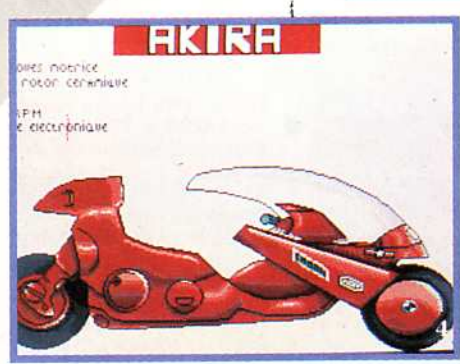


2. ROBOT, de Flanker, sur *Amiga*. Le robot bipède est traité presque exclusivement en aplats de couleurs rouges, quelques reflets blancs suffisent à indiquer le brillant de la peinture

3. ASTROPORT, de Damien Nivesse, sur *Amiga*. Cette image illustre bien l'utilisation qu'on peut faire de la fonction grille pour dessiner une perspective cavalière.
Ce mode de représentation permet ici de rendre compte rigoureusement des moindres détails de l'architecture de cet astroport.

dans lequel chromes et reflets sont particulièrement bien rendus.

4. AKIRA, de Jérôme Najman, sur *Atari*. Le thème traité de façon futuriste, avec cette moto au design inspiré d'une BD japonaise. Avec un tel engin, les douze points de vos permis de conduire n'y feront qu'un bref passage.



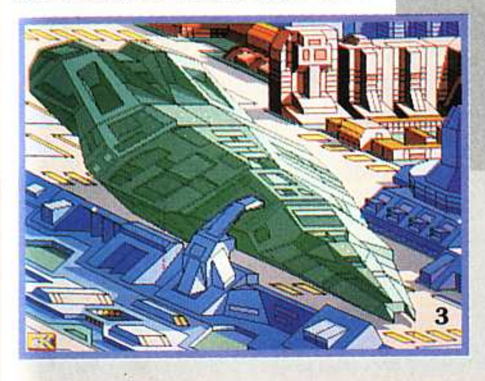


5. MOTOPREHISTORIK, de Pascal Nemeshazy, sur *Amiga*. Les caractéristiques de cette motosapiens : moteur seize souspattes. Double arbre à came en branche. Jantes silex, et fourche en accacia. Le modèle représenté ici est malheureusement immobilisé par une panne de la tête de gecko.

6. HONDA, de Laurent Palfroix, sur *Amiga*. Représentée de profil comme dans un catalogue, cette moto ou rien ne manque est une belle étude documentaire.
Avec quatre teintes de rouge pour le modelé de la coque, un noir, un blanc, et deux teintes de gris pour le reste, ce dessin est simple et efficace.



4. TERMINATOR, de Pierre Simonian, sur *Atari*. De beaux effets de lumière



chaude pour ce Terminator. La fonction de symétrie a été utilisée pour la tête du robot. Le fond est obtenu avec une grosse brosse formée d'un rond, contenant un petit dégradé vertical. Cet effet simple évoque bien l'idée de feu.

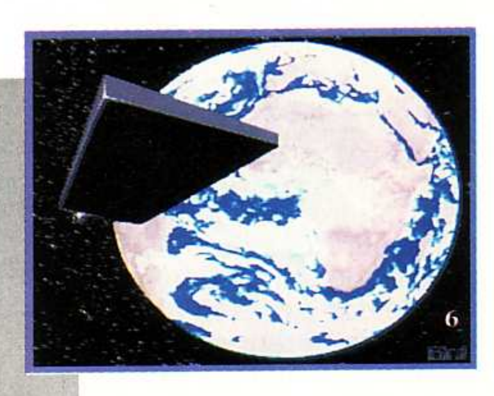


5. CD, par TSM, sur *Amiga*. Le design de cette télé de demain est parfaitement maîtrisé et les effets de relief du tableau de bord sont criants de vérité. L'armure du personnage est inspirée, pour ne pas dire plus, d'un héros classique de BD japonaise contemporaine.
Le fond orthogonal utilise à merveille les puissantes possibilités de la fonction grille.

6. TERRE, par Hervé Vazeille, sur *Atari*. On a déjà vu cette image dans



2001 L'odyssée de l'espace. L'impression de brillant de la pierre n'est pas bien rendu. Le dessin au trait aurait pu être enrichi. Par ailleurs, les aplats de couleur sont un peu ternes et la palette aurait demandé davantage de subtilité. Un léger halo autour de la terre aurait donné plus de réalité



à ce dessin. Dans l'ensemble, cette image aurait demandé davantage de dynamisme. Jerôme Tesseyre

Nous remercions pour leur participation à la rubrique PAINT BOX : Lionel ACHARD, Jean-Dominique ALVES, Youri BERTOMEU, Pascal BLANCHE, Emmanuel BONALD (ZOON), Jérôme BORTOT, Michel CARRE, Fanck CHARLES, Olivier CLERC, Gérald CONSTANZER, Thierry DEGEORGES, Claude DEVANCENS, Christian DUCHESNE, Thierry DRAUS, Pierre ESCOBAR, Loïc GARNAUD, Pierre-Michel GEMANT, Frédéric et Magali GHYSELEN, Jérôme GIBERGUES, Alain GOTNICH, Patrick GOUYE, Marie-Christine GUENOT, Charles-Henri GUETIN, Frédéric HORTAULT, Cyrill HUDRY, Damien LEDOUX, Philippe LE GALL, Marc LEPRETRE, François MACRE, Patrick MATHIEU, Stéphane MEYER, Frédo MORALES, Hervé MUNDVILLER, Jérôme NAJMAN, Pascal NEMESHAZY, Alex NIZOUX, Catherine NODET, Laurent PALFROIX, Jean-Philippe PFEIFFER, Nicolas PILET, Vincent PINIAU, Nikola RISTESKI, Guillaume ROBERT, Eric SAUZEAU, TWIX, Hervé VAZEILLE, Stéphane VERNAY, Arnaud WELFRINGER.

LES CARTES GR
VGA o



Dans cette haute résolution SVGA de 1 024 x 758 en 256 couleurs, il est impossible de détecter le moindre effet d'escalier. En revanche, la palette de 256 couleurs reste insuffisante (bandes dans les dégradés du ciel.

Le mode 32 000 couleurs est à même de reproduire les nuances les plus fines (rendu de la transparence et des reflets).



Est-il intéressant aujourd'hui d'investir dans du SVGA plutôt que dans du VGA ? Quelle carte choisir alors, et quel moniteur sera le mieux adapté ? Voici trois questions que vous vous posez sûrement, si vous avez décidé d'acheter un *PC* ou de gonfler votre configuration actuelle. Jacques Harbonn, l'un des plus grands spécialistes du pixel, a fait le tour de la question !

Faut-il acheter une carte SVGA ?

Si le mode VGA pouvait paraître suffisant il y a quelques années, il n'en est pas de même aujourd'hui. En effet, le gros problème du VGA est qu'il faut choisir entre deux critères : une bonne résolution (640 x 480) ou une palette étendue (256 couleurs), deux atouts qui ne sont pas compatibles en VGA. Ainsi, le SVGA règle élégamment le problème, en autorisant les deux simultanément, et cela dans le mode le moins performant. Des images de ce type approchent déjà de la qualité photographique, et celles issues des modes supérieurs (800 x 600 en 32 000 couleurs ou 1024 x 768 en 256 couleurs) surpassent nettement les diapositives traditionnellles et laissent sur place une image télévisée. Malheureusement, ces modes SVGA sont très variablement exploités par les différents programmes et ce selon leur type, leur support ou encore le système d'exploitation.
Etudions donc, cas par cas, la rentabilité effective d'une configuration SVGA.

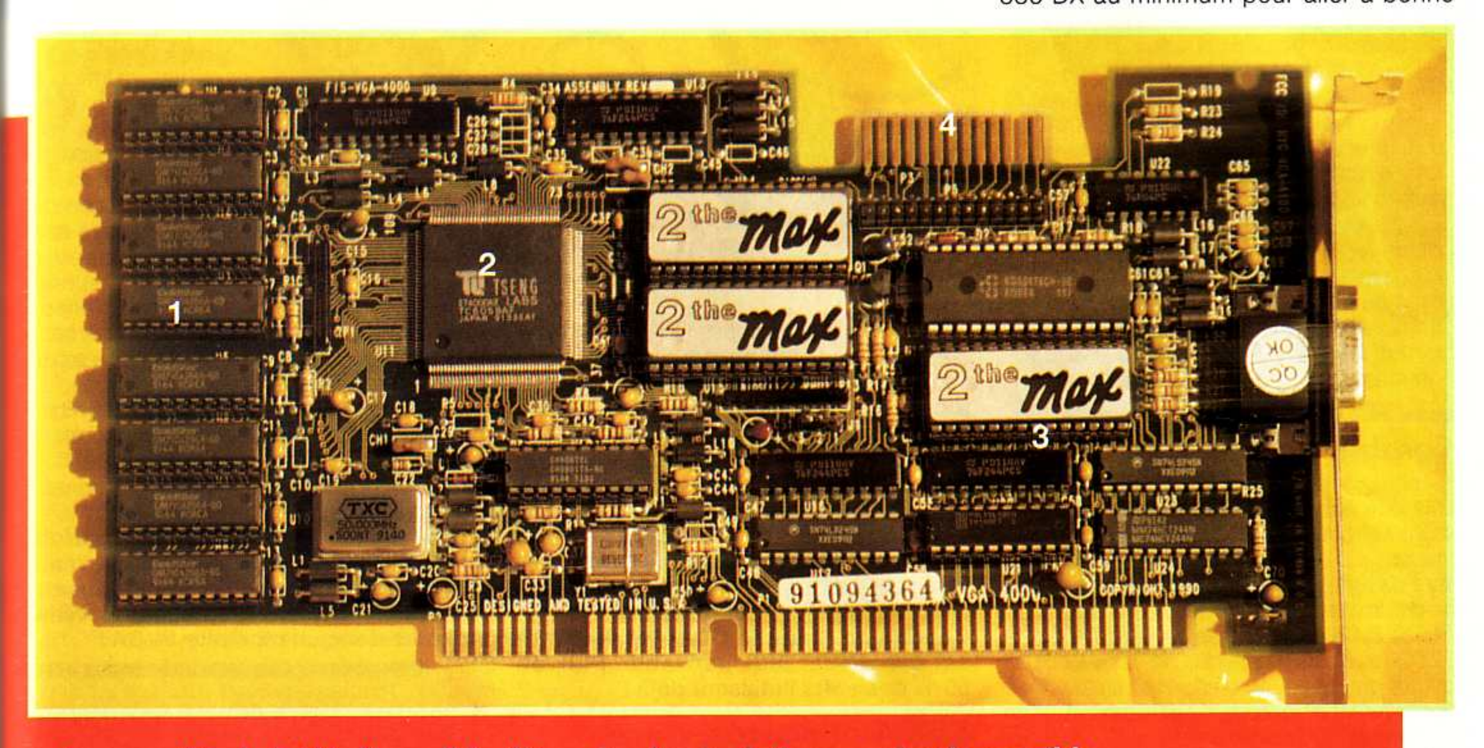
Les jeux « classiques » sous DOS

A l'heure actuelle, les jeux DOS qui font usage du SVGA sont vraiment très rares. A ma connaissance, il n'existe d'ailleurs que *GrandMaster Chess* (le tout nouveau jeu d'échecs, que nous vous présentons en hit dans ce numéro : on ne peut être qu'impressionné par la qualité en 3D, le recours au mode SVGA a permis de combiner une très riche palette de couleurs.) qui en tire partie. **Autrement dit, inutile d'investir dans le SVGA, si vous n'êtes intéressé que par les jeux vendus sur disquette.**

Les programmes « sérieux » et les utilitaires

Bien qu'encore peu répandus, certains programmes DOS sont à même d'exploiter, au moins partiellement, le mode SVGA. Le système de fonctionnement diffère selon les cas. La majorité des programmes de création graphique du commerce (*Deluxe Paint IIE*, par exemple) ou encore du domaine public (*Graphic Workshop, Compushow*) disposent de drivers SVGA, capables de contrôler les cartes du marché. Le cas des grands classiques de la bureautique (*Worstar, Word Perfect, Lotus 1-2-3*, etc) est un peu différent. Ces différents programmes ne tournent, en théorie, qu'en VGA classique, mais la quasi totalité des cartes SVGA sont fournies avec des drivers forçant ces programmes à travailler en SVGA.

APHIQUES PC
u Super VGA ?



1 : La quantité de RAM disponible détermine la résolution maximale possible.
2 : Le processeur graphique (ici un Tseng Lab) est le véritable cerveau de contrôle.
3 : Le Bios vidéo (programme gérant la carte et son processeur) a aussi une certaine importance.
4 : Le connecteur vidéo délivre l'intégralité des signaux SVGA. Certaines cartes d'acquisition vidéo (Video Blaster) le mettent à profit.

Les avantages sont particulièrement appréciables, en particulier par l'usage des 132 colonnes dans les tableurs.

En conclusion, vous ne profiterez pas toujours du SVGA pour les softs qui fonctionnent sous DOS.

Les programmes sous Windows

Le cas de Windows est totalement différent de celui du DOS. Sous DOS, chaque programme doit s'occuper de gérer lui-même l'affichage graphique. Sous Windows par contre, cette tâche est dévolue à l'intégrateur de Windows lui-même. Les programmeurs n'ont plus alors à se soucier le moins du monde de la carte graphique, ni même de la résolution, puisque le tout est géré par Windows. Il suffit que ce dernier ait été configuré avec les drivers adéquats pour que tout se passe sans problème, quels que soient les programmes que vous installez sur le disque dur... La dernière version 3.1 de Windows propose d'ailleurs un certain nombre de drivers SVGA, mais ces derniers sont plutôt destinés à des cartes assez onéreuses. Fort heureusement, toutes les cartes SVGA sont livrées avec un driver Windows, ce qui règle le problème (voir encadré installation). L'apport du SVGA sous Windows est donc loin d'être négligeable. Si le bureau VGA classique (640 x 480) offre l'avantage de la lisibilité, on s'y sent en revanche bien vite à l'étroit. En fait, la résolution 800 x 600 constitue le meilleur compromis entre espace et lisibilité. Cependant, il faut disposer d'un 386 DX au minimum pour aller à bonne vitesse, le 486 DX 33 ou 50 restant l'idéal. D'autres problèmes apparaissent : le mode 1024 x 768, en effet, outre la taille trop réduite des caractères, est souvent affligé d'un léger clignotement, dû à l'usage quasi obligatoire d'un mode graphique spécial que l'on nomme « entrelacé ».

Enfin, le mode 1280 x 1024, disponible sur certaines cartes équipées d'1 Mo de RAM, ne peut pas être obtenu sur des moniteurs classiques.

Conclusion : sous Windows, le SVGA est très intéressant, même si quelques problèmes subsistent.

Installation de la carte

L'installation d'une carte graphique est d'une grande simplicité. Il suffit, en effet, de l'insérer dans un connecteur 16 bits et de raccorder le câble vidéo pour que tout fonctionne, sous DOS tout du moins. On peut même user d'un connecteur 8 bits au prix toutefois d'une importante dégradation des performances. Pour exploiter pleinement les caractéristiques de la carte, de votre machine et de l'écran, il faut accepter de passer quelques instants à la configuration. Outre les micro-switchs présents sur certaines cartes, il faut lancer l'utilitaire de balayage. Celui-ci va vous permettre de disposer en permanence de la fréquence de balayage la plus élevée pour une résolution donnée, fournissant un meilleur confort visuel, pour une utilisation prolongée en mode haute résolution. Il ne faut pas oublier, d'installer les drivers fournis (en particulier pour Windows) et d'activer les compléments éventuels : rechargement du BIOS vidéo en mémoire haute, remplacement du fichier ANSI par un fichier modifié gérant les capacités supplémentaires de la carte.

Combien de couleurs ?

Le mode 256 couleurs me semble indispensable si vous utilisez des applications graphiques. Le bureau Windows 16 couleurs ne sera pas plus coloré pour autant, mais vous ne perdrez rien des nuances des images PCX ou TIFF 256 couleurs. Le cas du mode 32 000 couleurs mérite que l'on s'y attarde un peu. A première vue, on pourrait s'attendre à une différence de rendu aussi marquée, entre le mode 32 000 couleurs et le mode 256 couleurs, qu'entre ce dernier et le mode 16 couleurs. Il n'en est rien, car il faut y regarder à deux fois pour différencier, par exemple, deux images Targa 16 millions de couleurs affichées l'une en 256 et l'autre en 32 000 ! Quelques petites différences existent néanmoins, surtout sur les images très colorées qui exploitent l'ensemble du spectre des teintes. Les images 256 couleurs semblent un peu plus « granuleuses », moins bien « piquées ». Si les différences ne sautent pas aux yeux en grossissement normal, ce n'est pas le cas dès que l'on zoome. Les « trames » utilisées en 256 couleurs semblent bien grossières face aux couleurs réelles rendues possibles par le riche éventail de 32 000 couleurs.

Conclusion : si le mode 16 couleurs est vraiment trop réduit pour les utilisations actuelles, le mode 256 couleurs suffit largement. Au-dessus (32 000 couleurs par exemple), il faut un usage quotidien de logiciel graphique de haut niveau pour sentir vraiment la différence.

Les logiciels sur CD-ROM

Si les logiciels sur disquette n'abordent encore le SVGA que sur la pointe des pieds, il n'en va pas de même pour les logiciels sur CD-ROM. Qu'ils soient sous DOS ou sous Windows (MPC), plus de la moitié d'entre eux font, en effet, un usage assidu de cette norme.

Le mode 640 x 480 en 256 couleurs est le



plus utilisé, mais quelques CD-ROM consacrés à l'image vont encore plus loin. On y découvre ainsi des images très haute résolution (1 200 x 900 par exemple), codées sur 24 bits, c'est à dire en 16 millions de couleurs. Inutile de vous dire que ces images sont un véritable régal pour les yeux ! Le support CD-ROM trouve ici sa pleine utilité, car de telles images occupent 1 à 2 Mo en mode compacté ! Autant dire que de telles créations sont bien trop gourmandes en mémoire pour un programme sur disquette...

Conclusion : pour le CD-ROM, le SVGA est quasiment indispensable. Plus de 50 % des softs l'utilisent déjà !

SVGA et écrans, gare aux incompatibilités !

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne suffit pas d'installer une carte SVGA pour disposer de tous les modes qu'elle autorise. En effet, il faut aussi que le moniteur soit capable de suivre les fréquences de balayage imposées par la carte. Pour compliquer le tout, les cartes SVGA, même lorsqu'elles sont du même type (**Tseng Lab 1 Mo,** par exemple) peuvent parfaitement adopter des fréquences de balayage différentes. L'intérêt d'une fréquence de balayage élevée réside dans une plus grande stabilité de l'image. En contrepartie, certains moniteurs ne sont plus à même de suivre une fréquence trop élevée. On peut heureusement dégager certaines règles qui pourront guider votre choix.

Les moniteurs VGA classiques à fréquence fixe sont plutôt à proscrire, car bien peu de cartes accepteront de passer du SVGA à cette fréquence (la carte **Mentor SVGA** l'autorise cependant !)

- Les moniteurs VGA multisynchros sont un peu mieux lotis, mais ils risquent de bloquer pour les résolutions supérieures à 800 x 600 points.
- Tous les moniteurs SVGA, même en bas de gamme, sont donc capables d'afficher des résolutions allant jusqu'au 1024 x 768 en 256 couleurs, en mode entrelacé toutefois. C'est donc ce type de moniteur que je vous conseille d'acheter, d'autant que les prix s'effondrent et qu'ils ne coûtent que quelques centaines de francs de plus qu'un classique moniteur VGA multisynchro.
- Pour aller encore plus loin (1 024 x 678 en non entrelacé et 1 280 x 1 024), il faut se tourner vers des écrans de grande taille (17 à 21 pouces), dont le prix dépasse de beaucoup celui des unités centrales !



Conclusion : une carte SVGA est parfois compatible avec un moniteur VGA, mais c'est rare et des problèmes se posent dans les résolutions graphiques élevées. Achetez donc un moniteur SVGA !

Installation des drivers Windows 3.1

Certaines cartes sont livrées avec des drivers pour Windows 3.0. Ces drivers pourront fonctionner sur la version 3.1, à condition de procéder à quelques modifications lors de l'installation. Il faut recopier les drivers correspondants sur disquette ou disque dur et renommer le fichier SETUP.INF en OEMSETUP.inf. Vous devrez choisir « autre » pour le choix du mode graphique et préciser le chemin correspondant. Si vous voulez profiter de la souris dans les fenêtres DOS sous Windows 3.1, il vous faudra modifier le fichier SYSTEM.INI et rajouter l'instruction MOUSEINDOSBOX=1 dans le paragraphe [NonWindowsApp].
Surveillez aussi les serveurs BBS qui regorgent de drivers et utilitaires en tout genre.



Les critères de choix d'une carte graphique

Les grands fabricants de *PC* livrent le plus souvent leurs différentes machines avec une carte dédiée, voire avec un coprocesseur graphique directement fixé sur la carte mère. Dans certaines boutiques en revanche, on vous laissera le libre choix de votre configuration. Différents facteurs interviennent alors dans le choix de la carte idéale.

La quantité mémoire intervient directement sur la résolution maximale et le nombre de couleurs. Avec 256 K, il ne faut pas espérer dépasser le 800 x 600 en 16 couleurs, tandis que 512 K vous donneront accès au 1024 x 768 en 16 couleurs ou encore au 800 x 600 en 256 couleurs. A moins que votre budget ne soit calculé au centime près, je vous conseille d'opter au moins pour une carte 512 K, voire pour une carte peuplée d'un Mo de Ram, la différence de prix restant minime (300/400 F pour passer de 256 K à un Mo). Certes, le mode 1024 x 768 en 256 couleurs autorisé par un Mo n'est pas encore à l'ordre du jour dans les logiciels, mais les choses évoluent très vite en informatique.

Le type de processeur graphique est aussi un facteur de choix. Ainsi, le processeur **Tseng Lab** est considéré comme une valeur sûre, même si d'autres sont aussi capables de tenir la route. Le BIOS vidéo (le programme spécifique qui gère la carte) a, bien sûr, son importance, des cartes équipées d'un même processeur pouvant révéler d'importantes disparités en fonction de leur BIOS respectif. Enfin, il peut être intéressant de vérifier la présence d'un **connecteur d'extension** sur la carte. Ce connecteur délivre l'intégralité des signaux VGA et peut se révéler indispensable pour certaines extensions (carte de digitalisation **Video Blaster**, par exemple.

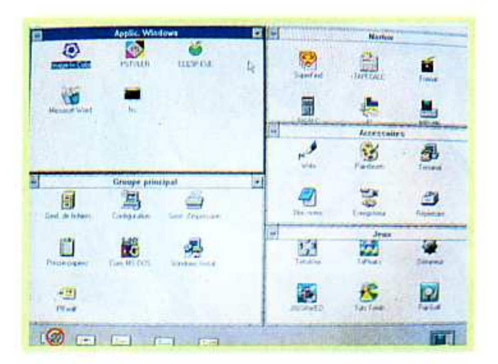
▲ **Sur cette série, vous pouvez vous rendre compte des progrès réalisés par l'évolution des modes graphiques : le CGA est hideux, l'EGA trop limité en couleurs et le VGA (MCGA ici) pas assez fin. Seul le SVGA allie résolution et palette étendue.**

Une image de ce type (1100 x 900 en 16 millions de couleurs) occupe un ou deux Mo ! Seul le CD-ROM est en fait capable de proposer de telles images. ▼



Le PC face aux autres 16/32bits

Longtemps parent pauvre de la famille avec son triste mode CGA, le *PC* a su remonter son handicap et peut désormais mener la danse. L'*Atari ST* avec sa résolution 320 x 200 en 16 couleurs ne parvient même pas à égaler le mode EGA, palette de couleurs exceptée. L'*Amiga* se défend déjà plus honorablement. Les 4 096 couleurs de son mode HAM (entaché certes de conflit de proximité) et la possibilité d'user d'une vraie haute résolution (736 x 580), en mode entrelacé malheureusement, restent d'un bon niveau, même de nos jours. Le *Mac* n'a rien à envier en théorie au *PC*. Toutefois, la mise de fonds pour dépasser le mode 256 couleurs est sans commune mesure avec celle sur *PC*. Tout comme dans le domaine du son, le *PC* apparaît désormais la machine la plus performante en matière de graphisme pour un prix raisonnable, prévision qu'il était bien difficile d'envisager il y a quelques années !



Le bureau Windows est parfaitement exploitable en 800 x 600 et plus aéré qu'en VGA.

Les cartes plus en détail

Les cartes VGA et SVGA étant presque aussi nombreuses que les galets de la plage d'Etretat, il n'était pas question de procéder à une étude exhaustive de tous les matériels disponibles. Nous avons donc sélectionné **6 cartes**, toutes au format SVGA. Les trois premières, **Trident, Paradise** et **Tseng Lab** sont les plus souvent proposées par les revendeurs. **Ces noms correspondent en fait à celui du processeur graphique qui équipe la carte**. Ces cartes sont en fait disponibles auprès d'un grand nombre de fabricants. Toutefois, les spécifications restent suffisamment proches d'une carte à l'autre du même type pour que l'on puisse en faire l'amalgame. Les trois autres ont été choisies pour d'autres raisons. La carte SVGA **Mentor Tseng Lab 32 000** couleurs, distribuée par Asie Computer Mondial, a été retenue pour son incroyable rapport qualité-prix.
Enfin, à titre de comparaison, nous avons testé deux cartes vedettes, la **ProDesigner IIS** et la **Fahrenheit 1280°**, toutes deux d'Orchid. Si le prix public conseillé de ces cartes peut paraître peu compatible avec la bourse d'un particulier, il faut savoir que la plupart des revendeurs consentent des réductions très importantes, pouvant ainsi réduire le prix quasiment de moitié.

Trident

Les cartes **Trident** offrent de bonne capacités. Disponibles en version 256 K, 512 K et un Mo, elles sont fournies avec les principaux drivers pour Windows, GEM, Lotus et autres programmes phare. Elles sont reconnues par la très grande majorité des programmes gérant le SVGA, seul *Deluxe Paint* l'a « oubliée ». Les couleurs sont belles et sans bavure. Bien que performante, cette carte est un peu plus lente que la carte **Tseng Lab**. Cette lenteur relative ne se sent que pour l'affichage de gros fichiers graphiques, les opérations courantes ne posant guère de problèmes sur un *PC* rapide. Il ne semble pas exister encore de drivers pour le mode 1280 x 1024. **Une bonne carte, que l'on peut trouver à des prix hypers compétitifs (moins de 500 F en version un Mo !).**

Paradise

Tout comme les cartes **Trident**, les cartes **Paradise** se déclinent en trois versions : 256 K, 512 K et un Mo. Les drivers principaux sont là encore fournis avec la carte, et celle-ci est bien reconnue par les programmes DOS usant du SVGA. Le processeur **Paradise** est globalement du même niveau que celui de **Trident**, c'est à dire bon, **mais un petit cran en dessous de la Tseng Lab**.

Tseng Lab

Cette carte justifie pleinement les quelque francs supplémentaires qu'il faut lui consacrer par rapport aux deux cartes précédentes. Les couleurs sont éclatantes et le processeur se montre plus rapide que ses concurrents. Ce dernier a d'ailleurs le vent en poupe et se retrouve sur la majorité des cartes SVGA actuelles. Cette diversité facilite donc la récupération d'éventuels drivers, ceux-ci fonctionnant parfaitement d'une carte à l'autre. Les choses vont même plus loin, puisqu'il est possible d'utiliser la majorité des utilitaires d'une carte **Tseng Lab** avec une autre, même de fabrication différente. **Une carte de qualité qui se plie à bien des drivers.**



En 1024 x 768, les icônes deviennent difficilement lisibles et le clignotement de l'écran fatigue vite.

Mentor d'ACM

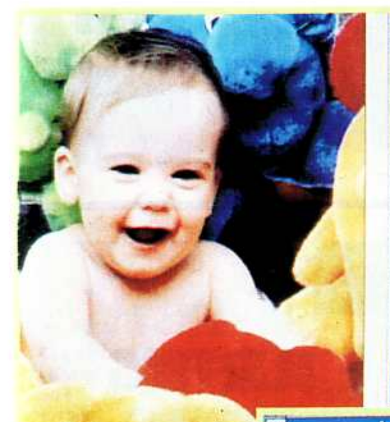
Cette carte de petite taille est vraiment étonnante. Elle dispose du processeur **Tseng Lab**, d'un BIOS de bonne facture et d'un DAC Sierra (convertisseur digital-analogique) lui ouvrant le champ des 32 000 couleurs en 800 x 600. Ajoutez à cela un rapport qualité/prix exceptionnel (cette carte vaut moins de 900 F !) et vous comprendrez mon enthousiasme. Seul petit point noir dans cet océan de félicité : cette carte ne dispose pas d'un connecteur d'extension, ce qui exclut du même coup certaines possibilités (*Video Blaster* par exemple). **Très bon rapport qualité/prix, mais pas de connecteur.**

Orchid ProDesigner IIS

Dernière née d'une série à succès, la **ProDesigner IIS** offre désormais le balayage en 72 Hz et le mode 800 x 600 en 32 000

Histoire des cartes graphiques

Lors de la naissance du *PC* en 1981, deux formats graphiques étaient disponibles : le MDA (Monochrome Display Adapter), dédié au mode texte (25 lignes de 80 caractères) et le mode CGA (Color Graphics Adapter), disposant lui d'une résolution de 320 x 200 en 4 couleurs ou 640 x 200 en 2 couleurs Très vite, la carte Hercules s'est imposée. Emulant, elle aussi, le format MDA, elle offre d'excellentes capacités graphiques (720 x 348), même de nos jours. Pour contrer Hercules, les développeurs de Big Blue (*IBM* bien sûr !) ont dévoilé en 1985 la carte EGA (Enhanced Graphics Adapter). Bien que de résolution inférieure à la carte Hercules (640 x 350), elle offre en contrepartie 16 couleurs simultanées choisies parmi une palette de 64 couleurs. Elle dispose également de polices variables (téléchargeables) et de routines facilitant l'animation. Apparue avec les premiers PS/2 en 1987, la norme VGA est rapidement devenue un standard de fait. Compatible avec toutes les normes précédentes, elle dispose d'une résolution maximale de 640 x 480 en 16 couleurs choisies parmi une palette de 262 000 couleurs. Elle offre encore un autre mode 320 x 200 en 256 couleurs simultanées, appelé improprement MCGA. Le véritable MCGA (Memory Controller Gate Array) est un autre format *IBM*, compatible partiellement avec le mode VGA, et bien vite tombé en désuétude. Les fabricants de cartes VGA se sont appliqués à surpasser les normes pour produire des cartes Super VGA toujours plus performantes. Les meilleures d'entre elles offrent des performantes remarquables : 1 280 x 1 024 en 16 couleurs, 1 024 x 758 en 256 couleurs et 800 x 600 en 32 000 couleurs ! Malheureusement, il n'existe pas vraiment de standard SVGA et quelques problèmes se posent, comme nous vous l'expliquons dans ce dossier. Le VESA, un standard gérant les modes super VGA a vu le jour. Il existe des formats supérieurs au VGA, qui n'appartiennent pas au monde SVGA. Les modes 8514/a et XGA (*IBM*), TIGA (Texas Instruments) et les cartes accélératrices pour Windows ou 16 M de couleurs en font partie.Mais leur prix sont trop élevés pour l'utilisateur privé !





Il est quasiment impossible de faire la différence entre le mode 256 couleurs et le mode 32 000. En revanche, dès que l'on grossit l'image, les différences sautent aux yeux.

couleurs simultanées en version 1 Mo. Côté processeur, elle fait bon usage du **Tseng Lab**. Face aux autres cartes SVGA **Tseng Lab**, la **ProDesigner IIS** dispose de quelques avantages supplémentaires. Les drivers sont plus fournis (drivers pour AutoCAD, Autoshade et 3D Studio en particulier). Son BIOS se révèle très performant, plus rapide que celui de ses concurrentes, notamment en mode texte. Outre les différents jumpers de configuration des interruptions, la carte dispose de micro-switchs pour configurer directement le balayage, la présence de « translation ROM » (pour garantir le fonctionnement de tous les programmes CGA et EGA, même ceux qui court-circuitent les interruptions) et surtout l'absence d'état d'attente (Zero Wait State). Ce dernier facteur peut faire gagner de 10 à 30 % de vitesse sur les nouvelles machines qui acceptent cette donnée. Enfin, le programme de configuration fine est d'une grande ergonomie. **Une excellente carte, qui frise les 1 500 F à son prix plancher**.

Fahrenheit 1280°

Produit phare de chez Orchid, cette carte est paradoxalement celle qui m'a posé le plus de problèmes. D'une part, l'installation sous Windows, assez particulière, est mal expliquée dans le manuel. Il faut tout d'abord configurer Windows en mode VGA standard, installer les drivers et redéfinir ensuite la résolution à l'aide d'un petit accessoire de configuration. D'autre part, il existe de gros problèmes de conflit entre cette carte et le gestionnaire de mémoire étendue QEMM 386. Nul doute cependant qu'il ne soit possible de les résoudre à l'aide d'exclusions bien choisies. Une fois ces problèmes surmontés, la **Fahrenheit** fait heureusement honneur à sa réputation. Sa vitesse de traitement des fenêtres Windows est véritablement impressionnante. Ainsi l'agrandissement d'une fenêtre en plein écran est absolument instantané, et cela quelle que soit la résolution utilisée. La carte dispose des mêmes micro-switchs de réglage que la **ProDesigner IIS** et offre aussi le mode 32 000 couleurs (limité toutefois à la résolution 640 x 480). Imbattable en ce qui concerne la vitesse sous Windows, **la Fahrenheit apparaît finalement moins souple que la ProDesigner IIS, son achat ne se justifiant, à mon avis, que pour un usage intensif de Windows, d'autant que son prix reste conséquent (2 400 F environ)**.

En définitive que choisir ?

De nos jours et en dépit de l'usage encore modeste du SVGA, l'achat d'une carte VGA strict ne se justifie guère. On peut ainsi trouver une carte SVGA 512K pour moins de 400 F. Il faut certes s'équiper d'un moniteur acceptant le SVGA, mais là encore, les différences de prix s'effondrent. Si les cartes **Tseng Lab** l'emportent d'une courte tête, les **Trident** et **Paradise** représentent aussi un bon choix. En ce qui concerne les autres « marques », le choix est plus contestable. Il ne s'agit pas tellement de la qualité graphique, ni des capacités, souvent très proches, mais de la reconnaissance réduite de ces cartes par les programmes, limitant leur utilisation en SVGA sous DOS. Les amoureux de belles images et les possesseurs de CD-ROM auront intérêt à se tourner directement vers une version 1 Mo. Pour les premiers, on commence à trouver, en effet, de superbes images 1024 x 568 en 256 couleurs sur certains serveurs BBS. Pour les seconds, il s'agit plus d'une projection sur l'avenir. Le support CD offrant d'impressionnantes capacités de stockage (550 Mo !), il semble logique de penser que l'on y verra bientôt des images très haute résolution en 256 ou 16 millions de couleurs. Les fanatiques de piqué et de la justesse des tons pourront envisager l'achat d'une carte **Mentor** (ACM), d'autant qu'un petit billet de 100 F suffit à payer la différence. Mais il faudra abandonner l'idée d'utiliser certaines cartes faisant usage du bus d'extension vidéo. La **ProDesigner IIS**, en dépit de son prix plus élevé, conserve des avantages. Le BIOS est l'un des mieux fait pour un composant **Tseng Lab**. Les possibilités de configuration sont plus étendues et le programme de paramétrage plus agréable d'emploi. Vous pourrez aussi compter sur le sérieux de la marque en cas de problème.

En dépit de sa vitesse époustouflante, l'achat d'une carte **Fahrenheit 1280°** me semble moins indiquée. Il faut tout à la fois se passer de QEMM 386, faire un usage intensif de Windows et ne disposer « que » d'un 386 SX ou DX. En effet sur un 486 DX et la version 3.1 de Windows, la gestion des fenêtres reste suffisamment rapide pour que l'on puisse se passer d'un accélérateur.

Explorez votre porte-monnaie et réfléchissez à vos besoins présents et futurs pour faire l'achat de votre carte idéale. Bonne chance !

Jacques Harbonn

Mini lexique

RESOLUTION : une résolution de 800 X 600 signifie que l'image se compose de 800 points dans le sens horizontal et 600 points dans le sens vertical.

BALAYAGE : pour afficher une image, téléviseur et moniteur utilisent la technique du balayage. Le tube est « balayé » par un signal, qui affiche tantôt les points des trames paires, tantôt ceux des trames impaires. Plus la fréquence de balayage est élevée, plus la stabilité de l'image est parfaite, évitant tout scintillement.

MULTISYNCHRO : un moniteur multisynchro est un moniteur qui peut fonctionner à diverses fréquences de balayage. Plus la plage de fréquences admises est large, plus le moniteur est performant.

DRIVERS : les drivers sont de petits programmes destinés à gérer un matériel particulier. C'est grâce à ces drivers que les programmes reconnaissent carte graphique ou sonore, imprimante, scanner, digitaliseur.

CREER SON FA

Dans l'univers du fanzine, on trouve de tout. Des petits « zines » édités par deux personnes et photocopiés en quatre exemplaires pour les clubs, à ceux préparés par dix « pros » et tirés à quelques centaines d'exemplaires. Comme pour les magazines professionnels, chaque fanzine à son ton et son identité. Qu'il s'agisse de la rédaction des articles, du choix du matériel ou de la mise en page de votre futur journal, ce dossier a pour but de vous diriger dans les méandres du journalisme amateur et de vous éviter les « galères » les plus fréquentes.

Réaliser un fanzine, cela demande du temps, de l'énergie, et au moins un peu d'argent. En contrepartie, ce travail de journaliste est vraiment passionnant. Les fanzines vous donnent l'occasion de découvrir le milieu micro-ludique sous un angle différent de celui que vous connaissez déjà en tant que joueur... La découverte de cet univers, l'écriture, la mise en page, peuvent être autant de raisons de réaliser un fanzine. Il faut contacter les éditeurs, les constructeurs et relancer les rédacteurs (si vous êtes le « chef ») ou supporter les humeurs du chef (dans le cas contraire). Réaliser un fanzine, c'est avant tout communiquer avec ceux qui ont la même passion que vous. *Tilt* reçoit déjà régulièrement les « zines » de bien des passionnés. Pour ceux-là et les autres qui voudraient aussi se lancer dans la grande aventure, sachez que nous attendons avec impatience votre fanzine. Nous annoncerons sa naissance dans les colonnes de *Tilt* et il sera peut-être présenté en avant-première dans *Micro Kid's*!

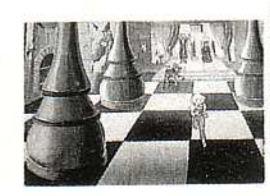
Choisir son sujet

Dans le domaine micro-ludique, vous pouvez aborder bon nombre de sujets différents. Il peut s'agir d'un fanzine dédié à l'*Amiga* ou au *ST*, ou encore à des machines bien plus anciennes

NEWS DU MOIS

aussi,devenir une Reine Blanche, mais de terribles épreuves l'attendent à travers les cases folles et dans le château de l'horrible et démoniaque Reine Rouge... Si Alice échoue, elle ne pourra plus jamais retourner chez elle...

Voici une nouvelle version d'Alice qui ravira nos chères petites têtes blondes...



FLIRTING

DRAMATIQUE

En 1965, deux pensionnats se font face: l'un est un collège de filles et l'autre de garçons. Lorsque l'occasion se présente, les jeunes élèves de ces deux établissements se rencontrent, visiblement très attirés les uns par les autres.

C'est ainsi que Dany, jeune blancbec, fait connaissance avec Thandriwe, une jeune africaine plutot delurée. Entre eux va naître plus qu'un simple flirt: une folle attirance physique. Pour pouvoir être le plus souvent ensemble, ils auront toutes les audaces imaginables. Mais en 1965, les moeurs sont bien différentes, et cette sincère histoire d'amour aura bien des difficultés pour s'épanouir...

Cette tendre et douce chronique des annees '60' nous décrit un monde fait de tabous et d'insenbilité. Avec Nicole KIDMAN ("Calme Blanc").

L'histoire sans fin II

FANTASTIQUE



La vie n'a pas été facile pour le jeune Bastien : privé très tôt de l'affection de sa mère, subissant l'incompréhension de son père, il ne reste plus à l'enfant qu'à plonger, une fois de plus, dans le livre magique de "L'HISTOIRE SANS FIN".

10



NZINE ... spécialistes, dédiés...



VidéOstory, l'un des fanzines les plus « pros » que nous ayons reçus. Le choix du 3 colonnes rend la lecture plus facile. Par contre, le choix du titre encastré en haut de page est assez malvenu, ainsi que la mauvaise coupe de « physique » et l'écartement des caractères.

qui vous tiennent à cœur, comme le *C64*, le *CPC* ou l'*Apple II*. Il peut aussi être question d'un thème précis ou au contraire d'un fanzine « généraliste » qui traitera de tous les sujets et de toutes les machines.

Un fanzine dédié...

... est un fanzine qui ne s'intéresse qu'à un ordinateur particulier. Le fait de centrer tous ses efforts sur une seule machine présente plusieurs avantages. Les lecteurs qui possèdent ce micro seront bien sûr intéressés par toutes vos pages. Ils seront d'autant plus fidèles à votre journal ! Le second avantage est la possibilité de s'adresser au constructeur de la machine concernée pour demander des logiciels, du matériel, des conseils, etc. Attention tout de même, cette technique ne fonctionnera peut-être pas dès votre premier numéro.

Un fanzine spécialisé

Il est aussi possible de choisir un thème spécifique, comme les jeux de football, les wargames, etc., toutes machines confondues. Dans ce cas, c'est le contact avec les éditeurs qui vous sera le plus facile. Ces derniers vous prendront plus au sérieux dans le domaine qui vous concerne. Cette configuration sera intéressante dans des secteurs en pleine expansion comme l'aventure.

Un fanzine généraliste

Dernière possibilité, la plus difficile, créer un fanzine généraliste. On y parlera de plusieurs machines, des jeux mais aussi de la programmation, des astuces, avec de l'humeur et de l'humour ! Cette dernière formule risque de vous poser quelques problèmes. Par exemple, il faudra respecter à chaque numéro l'aspect « généraliste » de votre fanzine. Pour cela, il faudra être vigilant à ce que vos lecteurs retrouvent à chaque fois des informations qui les concernent, qu'ils possèdent un *PC*, un *ST*, un *Amiga*, un *Mac*... D'autre part, en imaginant que vous décidiez de parler des simulations aériennes, il faudra couvrir l'ensemble du parc des micros et donc posséder toutes les machines pour vos tests.



Les bonnes conditions de travail

S'assurer des aides extérieures

Faire un fanzine tout seul, c'est possible mais difficile. Alors, pourquoi ne pas constituer une équipe ? Si vous avez la chance de connaître un bon rédacteur, un bon dessinateur et un « pote spécialisé » dans la course à l'information, l'affaire est quasiment dans la poche !

Où travailler ?

A l'école... Depuis le programme « Informatique pour tous », la majorité des lycées et collèges sont équipés en micro-ordinateurs. Si ce sont des *TO5*, pas de chance; mais la plupart du temps quelques *PC* traînent dans une salle (fermée à clef et cadenassée, cela va de soi). Si votre projet est bien préparé, le proviseur vous donnera probablement accès à cette machine. Ce n'est pas la panacée (s'il s'agit de *Bull Micral*, comme c'est souvent le cas, vous n'êtes pas au bout de vos peines), mais c'est déjà ça. Pour les programmes, c'est plus difficile. Vous pouvez essayer de le demander à un éditeur, ou proposer à l'école un achat « formateur ». A vous de voir. Y a-t-il une imprimante laser ou à jet d'encre? Si oui, vous avez tout ce dont vous avez besoin pour faire une sortie définitive. Si en plus une photocopieuse est disponible, c'est le paradis. S'il



... généralistes... Où travailler et avec quel

n'y a pas d'imprimante ou de photocopieur, il va falloir trouver une autre solution. Demandez à vos parents...

A la fac, pas de problème : micro-ordinateurs, logiciels, imprimantes, photocopieur, avec un peu de diplomatie on trouvera tout ce qu'il faut !

Quel matériel utiliser ?

Bien sûr, vous pouvez très bien créer votre fanzine avec une simple machine à écrire, un cutter et de la colle. Mais pour que le travail soit réellement efficace, il est vivement conseillé de travailler avec un micro. Là, il y a plusieurs possibilités. Premièrement, vous possédez un traitement de texte simple qui ne fait pas la mise en page. Vous imprimerez le texte brut, pour ensuite le traiter au cutter et au tube de colle. Deuxième possibilité, votre traitement de texte est plus complet, il permet de faire du multicolonnage. Vous ferez alors la mise en page sur ce programme, au risque d'être vite gêné par ses possibilités réduites de création.

SAVOIR UTILISER LA MICRO

Dernier cas, et de loin le plus intéressant, vous possédez un logiciel de mise en page (PAO). Là, vous avez de quoi faire un fanzine de manière quasi professionnelle ! Pour tous ces cas de figure, étudions maintenant les atouts et défauts des divers matériels.

L'ordinateur. *PC*, *ST* ou *Amiga*, *CPC* ou *C64* : toutes les machines sont bonnes pour faire un fanzine. Le plus délicat est souvent de trouver des programmes à bas prix. Mais attention, les programmes de PAO sont gourmands en puissance !

L'imprimante. L'idéal, c'est une imprimante laser ! Mais attention au prix d'achat... Sur *PC* et *Amiga*, les modèles HP Laserjet IIP (moins de 6 000 F) et IIIP (environ 8 000 F) sont les plus intéressants. Outre la parfaite compatibilité avec le standard HP Laserjet II, elles sont d'une solidité à toute épreuve et d'une utilisation enfantine. Sur *ST*, la Laser *Atari* est un excellent choix, même si son rapport qualité prix a quelque peu baissé par rapport à ses concurrentes. Juste en dessous, on trouve les imprimantes à jet d'encre, nettement moins chères et donnant une qualité d'impression très similaire. La *Canon BJ10 EX*, à moins de 4 000 F, est un excellent choix, mais elle a de nombreux concurrents tout aussi valables. Les imprimantes matricielles, enfin, n'ont plus guère d'avantages vis-à-vis des imprimantes à jet d'encre.

Ces dernières coûtent à peine moins cher, sont bruyantes, lentes et donnent une qualité d'impression sensiblement inférieure. En revanche, si vous disposez déjà d'une imprimante de ce type, inutile de faire des frais supplémentaires, elles sont parfaitement suffisantes pour créer votre premier fanzine.



Venge ton maître et devient le

FIRST SAMOURAI

Chers lecteurs , pour vous faire patienter jusqu'aux vacances d'été (plus que 2 mois) , voici SOFT MAG No 7. Vous y trouverez toutes les bonnes rubriques qui en font un bon fanzine (tests , programme (sur CPC) , helps...).
N'ayant pas tellement envie de parler , je vous laisse savourer ce nouveau numéro.

BONNE LECTURE.

bruitages qui sont assez simples , alors que l'on pouvait entendre de superbes voix digitalisées sur le 16 bits de COMMODORE.
Ce jeu , étant très dur et surtout très long , vous ...

REMAKE

Cette rubrique présentera un jeu que nous avons déjà testé mais qui vient de sortir sur un autre format.

BABY JO

MAINTENANT ,JE SUIS SUR CPC.

BABY JO , le plus mignon des bébés , se retrouve tout seul au beau milieu de la nature et doit rejoindre sa maison. Mais l'aventure ne sera pas si facile , il devra éviter les guêpes et vers de terre , changer ses couches et ramasser les biberons qu'il trouvera sur sa route. Heureusement , JOCK the Duck viendra lui livrer de précieux conseils.
Cette adaptation sur CPC est très bien réalisée. Les graphismes sont assez fins et colorés , l'animation , bien qu'un peu saccadée , est très rapide. Il est d'ailleurs bon de noter que le scrolling recentre automatiquement notre héros à l'écran. Ceci est intéressant et plutôt rare sur Amstrad. Hélas aucun bruitage ou musique n'accompagne le jeu. De toutes façons , cela n'empêche pas BABY JO d'être amusant.

GRAPHISME : 16/20 ANIMATION : 15/20
DIFFICULTE : 15/20 SON : --
INTERET : 16/20

BABY JO in Going Home de LORICIEL , sur Amstrad CPC.

TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION

"MICRO KID'S" , la célèbre émission télévisée de la micro-informatique , vient de créer une cassette et un CD regroupant des musiques de jeux vidéos , complètement réorchestrées : SONIC , MARIO 3 , HUNTER , DISC , ALPHA WAVES (très jolie)... On trouve , en plus , quelques morceaux de la musique de l'émission.
Cette compil est donc une bonne idée , mais les musiques "MICRO KID'S" sont un peu trop nombreuses et répétitives.

LA POUBELLE : Double Dragon 3

Attention horreur ! Vous avez devant vous l'un des jeux les plus lents que je connaisse. Comment se fait-il qu'il faut "30 secondes" pour traverser l'écran ? Non , ce n'est pas raisonnable Messieurs les programmeurs.
Je vais , tout de même , vous raconter l'histoire. Billy et Jimmy , de retour , doivent impérativement retrouver les morceaux de la Pierre de Rosette , dispersés aux 4 coins du monde : U.S.A , Japon , Chine , Italie et Egypte. Pour cela , vous serez aidé par un vieil homme pas si gentil qu'il n'en a l'air.
Mais revenons donc à la réalisation de ce jeu. Animation , très , très , lente. Bruitages pratiquements inexistants , maniabilité moyenne et le jeu est lassant à souhait. Tout est mauvais dans ce soft ? Non. Les graphismes en mode 1 ne sont pas trop mals et le mouvement des personnages est assez fluide. Mais cela suffit-il à DOUBLE DRAGON 3 pour accrocher le joueur ? A mon avis , non ! Ce soft est à éviter absolument , même pour les fanas de baston. Il vaut mieux , et de loin , se procurer TARGET RENEGADE ou même DOUBLE DRAGON 2.

GRAPHISME : 12/20 ANIMATION : 08/20
DIFFICULTE : 14/20 SON : 06/20
INTERET : 7/20

DOUBLE DRAGON 3 de STORM , sur Amstrad CPC.

Olivier et Nicolas en sont déjà au numéro 7 de leur super fanzine Soft Mag. Le texte "machine à écrire" est peu lisible. L'emploi des encadrés permet de bien structurer les articles dans un premier temps. Mais pour vos prochains numéros, utilisez des colonnes!

Les logiciels textes et PAO. De nombreux traitements de texte sont disponibles en freewares; sur *PC*, *Write*, intégré à Windows, est suffisant dans la majorité des cas. En ce qui concerne la PAO, toutes les machines disposent d'un ou plusieurs programmes de bonne qualité. Sur *PC*, sous Windows, on peut conseiller *Microsoft Publisher*, qui est simple, puissant et d'un prix relativement accessible. Sous DOS, il y a pléthore (*Timeworks Publisher*, etc.). Le *ST* a la chance de

Association loi 1901

La loi de 1901 définit le cadre de ce que l'on appelle une « Association sans but lucratif ». Cela signifie simplement que les membres de cette association n'ont pas le droit de faire de bénéfices. Le principal intérêt est une gestion simplifiée des rentrées et sorties d'argent. L'association est une « personne morale », qui peut avoir un compte en banque, acheter du matériel, etc. Et elle n'est pas imposable.

Pour créer une association de ce type, il faut au minimum deux personnes (un président et un trésorier) et des statuts. Ces derniers décrivent les buts et fonctions de l'association, comme la défense du *CPC*, l'étude de l'évolution des jeux informatiques, etc.

Pour plus de renseignements, adressez-vous à votre préfecture, où l'on vous donnera les formulaires nécessaires et toutes les informations dont vous pouvez avoir besoin.

matériel... PAO ou traitement de texte?

disposer des excellents *Calamus* et *Publishing Partner Master II*. Ce dernier est d'ailleurs aussi le meilleur programme de PAO sur *Amiga*.

Les programmes de dessin, de CAO, etc. ne sont pas toujours nécessaires, même s'ils permettent d'ajouter un peu de vie à vos compositions. Mais vous pouvez aussi découper et coller des illustrations de sources diverses (vous n'êtes pas obligé de TOUT faire en sortie imprimante !). C'est ce qu'on appelle la maquette traditionnelle, par opposition à la PAO...

D'autres matériels... A côté du nécessaire, il y a bien sûr l'utile mais parfois superflu. Le scanner, par exemple, qui permettra d'intégrer des jaquettes de jeux, des photos, et d'éviter ainsi des séances de découpage. Un modem permettra également de communiquer avec un collaborateur éloigné.

Trucs, astuces et conseils...

La distribution

Lorsque le « zine » est prêt, il faut le distribuer. S'il est gratuit, pas de problème, vous pouvez en laisser quelques exemplaires dans les magasins, à la bibliothèque, etc. Dans le cas d'un fanzine payant, impossible d'utiliser ces filières. La seule solution est de vous faire connaître, en passant des petites annonces ou par le bouche-à-oreilles, et de le proposer par correspondance. Vous pouvez ainsi nous envoyer quelques exemplaires (ou mieux, nous les faire parvenir régulièrement), nous en parlerons dans le « Tilt Journal »...

Cela nécessite là encore du temps, mais cela peut vous permettre de couvrir vos frais. Il peut dans ce cas être intéressant de vous constituer en association loi 1901 (cf encadré).

Liberté chérie

Peut-on tout mettre dans un fanzine? Non, car écrire dans un fanzine, c'est faire un travail de journaliste ! Et donc faire preuve d'honnêteté. Un jeu peut être bon même si vous ne l'aimez pas; c'est la base même du métier d'avoir une objectivité relative, sans trop prendre en compte ses goûts personnels. De plus, il est de bon ton dans ce milieu (entre fanzines) de ne pas critiquer les confrères. Mais c'est à vous de décider...

Le style

Après avoir réuni une petite équipe, choisi le thème et rassemblé le matériel nécessaire, il faut réaliser le canard. Première chose : écrire les articles. Pas besoin d'être Proust ou Dumas, il suffit de faire un peu attention à l'orthographe et à la grammaire et cela passe très bien. Le style journalistique n'est de toute façon pas aussi rigide que le style littéraire, vous pouvez vous permettre quelques maladresses.

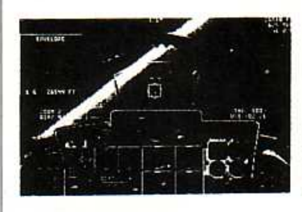
Le format

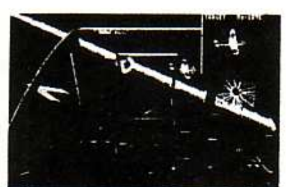
Le format du fanzine est aussi très important. Le plus répandu est le B5 (A4 plié en 2) que l'on peut facilement agraffer en son milieu. Le A4 est également possible, de même que le A3 (double page) plié en 2.

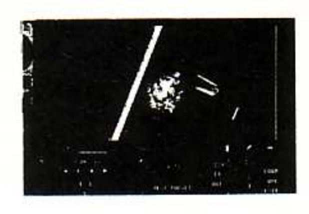
Le choix se fera selon les papiers disponibles sur le lieu de photocopie.

CHUCK YEAGER AIR COMBAT sur PC 386/20 avec Adlib

Après SU-25 Stormovick, Chuck Yeager Advanced Flight Trainer (AFT) 1 et 2, et LHX Attack Chopper, Electronic Arts revient en force avec Chuck Yeager Air Combat (CYAC). Contrairement à ses prédecesseur AFT 1 et 2, CYAC est un simulateur de combats aériens. Les décors sont les mêmes que dans LHX ou Stormovick (excepté quelques détails), mais les avions en 3D surfaces pleines, eux, sont très détaillés. Vous avez la possibilité de combattre des avions très variés d'époques différentes. Le jeu possède déjà 53 missions mais vous pouvez en créer d'autres. Par exemple un scénario très rapide à faire : "J'étais dans mon F-4 Phantom lorsque j'ai croisé 3 B-17, 1 B-19 et 4 Mig-21 à 1000 pieds. Ces pilotes étaient excellents " Vous l'avez remarqué, vous pouvez même faire des anachronismes en confrontant un Spitfire et un Mig. De quoi s'éclater pendant longtemps surtout que Chuck, à la fin des missions, vous fait un debriefing de ce qui s'est passé là-haut.







Bravo à Sayko, Beru skip et Iceman! Kult en est à son numéro 1 mais ça promet... Beaucoup d'infos, des textes bien structurés, du bon travail. Côté mise en page, attention: n'hésitez pas à utiliser du multi-colonnage, des légendes, etc.

UNE REGLE DE BASE : ECRIRE POUR ETRE LU

Quelques règles d'écriture

Inutile de sortir des grandes écoles pour écrire dans un fanzine. Mais, si vous voulez vraiment que l'on vous lise, il existe quelques règles d'écriture qu'il est préférable de respecter. Nous vous livrons ici des conseils qui, sans faire office de tables de loi, vous aideront à rédiger votre fanzine de la manière la plus agréable possible.

A FAIRE...

- **Faites des phrases courtes. Si vous jouez les émules de Marcel Proust, vous risquez de plonger vos lecteurs dans la plus totale confusion.**
- **Usez de l'humour, sans en abuser. Sinon, votre texte passera vite d'amusant à carrément lourd.**
- **Manifestez du respect pour vos lecteurs. Que vous les tutoyez ou les vouvoyez, gardez toujours à l'esprit que c'est pour eux que vous écrivez.**
- **Si vous critiquez un jeu, n'hésitez pas à recourir à des comparaisons avec d'autres titres célèbres pour donner une idée de sa valeur relative.**
- **Présentez votre avis comme une opinion et non comme une Vérité Universelle.**

A NE PAS FAIRE...

- **Evitez les parenthèses trop longues, les blagues incompréhensibles qui ne feront rire que vos amis.**
- **N'employez pas un vocabulaire trop technique, sauf si vous avez choisi de ne vous adresser qu'à une élite de « mordus ».**
- **N'écrivez pas d'articles-fleuves. De nos jours, la plupart des lecteurs veulent pouvoir « lire en diagonale » et trouver le point précis qui les intéresse .**
- **N'hésitez pas à écrire une courte présentation de chaque article sous le titre (on appelle ça un « chapô »).**

...La mise en page de vos articles...

La maquette

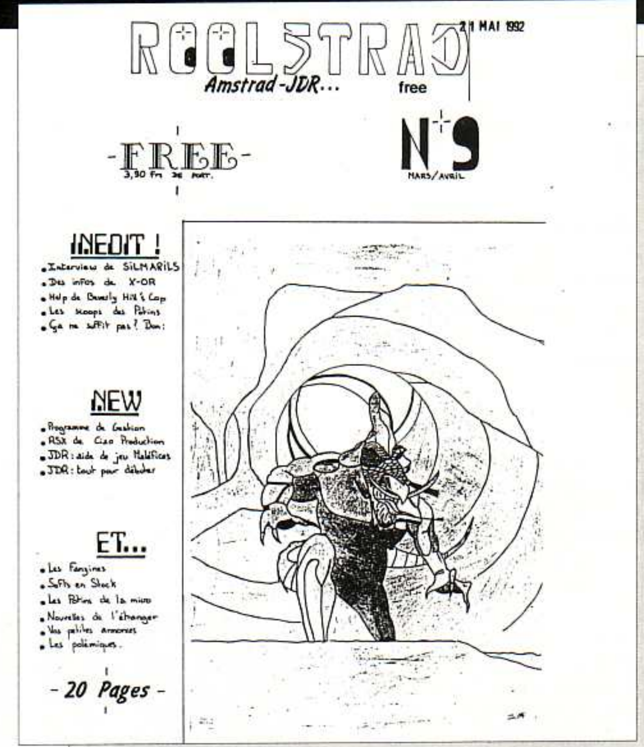
Il faut soigner la maquette de votre fanzine tout autant que vous soignez le contenu des textes. Lorsque la maquette est mauvaise, la lecture est difficile et les articles, même s'ils sont bons, ont moins d'impact auprès du lecteur. Nous allons ici vous donner quelques conseils pour que vous sachiez très vite créer des mises en page belles, ou du moins efficaces! Il y a en effet trois règles d'or qu'il faut absolument respecter :

✍ la clarté
✍ la force
✍ l'esthétique

Pour vous en expliquer le contenu, examinons point par point les différents aspects du travail de maquettiste.

1) Le gabarit de votre page

Avant de placer votre texte sur la page, il faut absolument définir les éléments de base de la maquette, à savoir :
a) les **marges** : à gauche, à droite, en haut de la page, vous devez placer des marges d'au moins 1 cm, et pour le bas au moins 2cm (en pied).
b) les **colonnes de texte** : si elles sont trop larges, la lecture sera très difficile. C'est pourquoi, il vaut mieux découper votre page en 2 ou 3 colonnes.



La couverture de votre zine à une importance capitale... Roolstrad, un magazine dédié à l'Amstrad, utilise un grand nombre d'illustrations dans ses colonnes. Les tests sont bien structurés : chapô, paragraphes clairement définis, etc.

Amiga Soccer est un fanzine spécialisé. Son thème, c'est le football sur micro et console. Les articles de ce numéro 2 couvrent bien l'ensemble du sujet : des tests, une boîte à idées et même une BD! Par contre, comme souvent, c'est la mise en page qui devra être améliorée pour les prochains numéros. Attention au filets trop longs, aux dernières lignes "écartelées"...

Ce moi-ci, seulement trois petites idees, "seulement", car la troisieme est beaucoup plus developpee que les autres. En effet, j' ai trouve interessant le fait de poffiner un peu plus certaines idees que l' on trouvera sympatiques. Si vous avez de l' imagination, n' esitez surtout pas de nous contacter, un editeur lira peu-t-etre l' un de vos scenarios !!!





En me souvenant de mes annees de collegien, m' est venu une idee tout a fait sympatique. Pourquoi ne pas imaginer une simulation de lycee, ou vous joueriez le role d' un directeur ???, votre but sera de biensur, surveiller un etablissement, faire en sorte pour qu' il ne se deterieur pas, et arriver a ce qu' un maximum de vos eleves arrivent a avoir de bons resultats. Ceci afin que votre lycee soit l' un des plus cote de l' etat.

Grand constructeur de voiture, voila une profession interessante. Vous seriez a la tete d' une formidable industrie automobile, a vous d' arriver a gerer un gigantesque patrimoine et a trouver sans cesse de nouveaux modeles avec de nouvelles techniques de pointes. Entourez vous d' ingenieures tres performant et repoussez l' invasion niponne !!!

Nous sommes tous habitues a jouer a des simulations de gestion d' equipes. Bon, c' est tres interessant, mais quelques petites inovations dans le genre se[illegible]. Donc, c' est pourquoi nous avons pensez a celles-ci.
Au lieu de vous occuper d' une seul equipe uniquement, vous series charger de prendre en charge tout un championnat. Vous commenceriez par definir le pays dans lequel vous voulez jouer. Ensuite, definissez le nombre et les couleurs de toutes les equipes qui composerons votre futur championnat, et le nombres de coupes tout au long de la league, et indiquer les noms et les forces de chaque joueurs dans chaque equipe. Oui, je sais que cela doit representer un travail enorme, mais croyez moi, le travail en vaut bien la chandelle comme on dit. A l' aide d' un editeur de stade, composer d' un grand choix de morceaux de stade, a vous de construire pour chaque club un stade bien particulier. Chaque terrain aura ses propres caracteristiques, et les stades leurs propres capacites. Trouvez leurs un nom et voila. Definissez egalement l' argent de depart pour chaque equipes et trouvez une date de depart du championnat. Biensur, vous pourrez vous occuper d' un club en particulier si vous le souhaiter. Tout au long du championnat, l' aspect des terrains changerons, les longs mois d' hiver ce chargant de deteriorez les pelouses. Vous pourrez assister a tous les matchs qui vous plairons. Le resultat des matchs dependra de la force de l' equipe, du soutient du public, de la meteo et aussi du facteur chance. Ce programme ressemblerait plus a un editeur de championnat qu' a une simulation !!! mais c' est justement la toute sa force !!! Chaque joueur pourrait enfin creer le championnat de son pays oubien s' il le veut en inventer un en creant des equipes composees de celebres joueurs tel que Pele, Zico, Maradonna, Platini, Lineker etc ... Maintenant, avis aux editeurs !!!

En bref, signalons la merveilleuse ignisative du **Cercle Ludivore**, 12 rue sainte foy, 750 Paris, qui organise un tournoi sur Player Manager. Fallait y penser !!!
Bravo, et a vos equipes

c) **le choix des caractères :** si votre logiciel de PAO ou votre traitement de textes vous l'autorise, utilisez de préférence des caractères à empâtement. Ils sont plus faciles à lire que les caractères « bâton ».
d) **le corps du caractère :** c'est la hauteur des caractères, très souvent comptée en points dans les logiciels de PAO. De manière générale, le texte principal est en corps 9, les légendes de photos entre 6 et 8, les introductions (on les appelle des chapôs) de 12 à 14. Pour les titres enfin, à vous de choisir le corps du caractère selon la place disponible...
e) **l'interlignage du texte :** c'est l'espacement entre les lignes. La règle veut qu'il soit égal ou supérieur de 1/2 point au corps du texte. Un texte en corps 9 sera interligné à 9 ou 9,5 points.



2) Faites un rough de votre page

Un rough (prononcer « roeuf »), c'est en fait le terme anglais qui désigne un croquis. Avant d'apporter votre texte sur la page, il faut la dessiner pour équilibrer les espaces appelés « blocs » en PAO.
a) **calibrez votre page :** vous devez répertorier tous les éléments qui vont entrer dans votre page. Il y a bien sûr le texte (comptez le nombre de signes et voyez la place que cela occupe dans les colonnes), puis les photos et d'éventuels encadrés ou illustrations. Après ce calibrage, vous devez savoir exactement ce qui va rentrer dans votre page. Par exemple, une « Avant-première » de *Tilt* « contiendra » environ 4 photos (une grande, une moyenne et deux petites), un

... des photos, des légendes, des chapôs...

10 règles à suivre pour réussir son fanzine

1) Ne pas chercher à le réaliser seul. C'est plus facile, mais aussi plus amusant à plusieurs.
2) Utiliser un traitement de texte pour rédiger les articles. Les programmes de PAO, c'est bien pour réaliser des mises en pages complexes, pas pour taper du texte.
3) Ne pas être trop exigeant avec la qualité rédactionnelle des articles réalisés par vos collaborateurs. Ils ne peuvent pas tous être aussi bon que vous, et ce qui rend un fanzine vivant c'est la multiplicité des styles.
4) Etre honnête ! Ce n'est pas parce qu'on n'aime pas un éditeur que tous ses jeux sont mauvais. Et ce n'est pas parce qu'on en apprécie un que ses jeux sont tous bons
5) Si le fanzine est vendu et qu'il commence à être connu, envisagez la création d'une association « Loi 1 901 ». Cela simplifiera la gestion de l'argent récolté, et évitera que les services des impôts ne débarquent chez vous à l'improviste...
6) Simplifier autant que possible la mise en page. Pour faire du « 38 colonnes irrégulières », il faut s'appeler Picasso.
7) Intégrer des illustrations : dessins, jaquettes, photos d'écrans. Cela aère les articles, leur donne de l'espace. Mais attention, choisissez bien vos images : il faut qu'elles passent à la photocopieuse !
8) Limiter le nombre de polices à 2 ou 3 par page. Davantagerisque de détourner le lecteur du sujet (passionnant !) de l'article.
9) Capital ! Envoyez-nous vos différentes créations. Nous signalerons leur existence dans le « Tilt Journal », ce qui leur donnera un coup de pouce (qui, pourquoi pas, pourrait s'avérer décisif...).
10) Et enfin, avant tout, amusez-vous !

chapô de 300 signes, 1 200 signes de texte principal, trois légendes de 200 signes et enfin un titre de taille variable.

b) **faites un rough**, soit en français, dessinez votre page : sur une feuille avec un crayon, ou à même un logiciel de PAO, vous pouvez maintenant dessiner le « squelette » de la page, soit placer les différents blocs. Pour cela, voici les points importants à respecter pour obtenir un résultat satisfaisant :

✍ il faut avant tout **équilibrer les masses**, c'est-à-dire ne pas placer, par exemple, tout les éléments « image » du même côté ! Toutes les photos sur la gauche, et voilà que la page pèse de ce côté, qu'elle n'est plus équilibrée.

✍ l'importance du « **blanc** ». Il faut absolument aérer vos pages. Bien sûr, vous aurez toujours tendance à vouloir offrir le maximum d'informations aux lecteurs de votre fanzine... Mais si vous surchargez sa maquette, il deviendra du même coup bien moins attractif !

Les espaces vides créés dans vos pages reposeront l'oeil du lecteur et donneront d'autant plus de valeur aux espaces « pleins ».

✍ pensez aussi **au sens de lecture**. En Europe, on lit de gauche à droite et de haut en bas ! Si vous disposez vos blocs texte et image de façon par trop aléatoire, vous risquez de rencontrer des problèmes lorsque vous y placerez le texte. Par exemple, si un texte est scindé en deux parties et que ces deux « blocs » sont trop éloignés l'un de l'autre, séparés par trop de photos, d'encadrés, etc., le sens de lecture sera perturbé et le lecteur, par conséquent,en perdra le fils.

3) **Le texte brut**

Que vous travaillez sur PAO ou seulement avec un traitement de texte, un cutter et une photocopieuse, il faut soigner le texte avant de le placer dans la maquette. Outre les problèmes de syntaxe et d'orthographe, vous devez aussi penser aux niveaux de lecture. Vous le voyez dans *Tilt* depuis longtemps, les textes sont architecturés en différentes parties. Pourquoi plusieurs niveaux de lecture ? Pour que le lecteur puisse par exemple puiser des informations au premier regard (légende de photo, relances, etc.), puis approfondir la lecture grâce au texte principal. Ces multiples « niveaux », ce sont : le titre tout d'abord. Pas besoin de vous en expliquer l'importance ! Mais pensez aussi :

✍ au **chapô :** c'est une introduction qui doit énoncer le

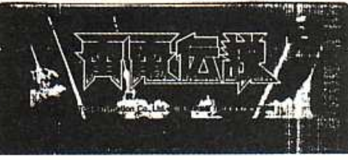
Voici un exemple typique de texte intéressant mais pas du tout mis en valeur par la mise en page. Les huit premières lignes de ce test de Raiden devraient être en gras pour constituer le chapô de l'article. Ensuite, il aurait fallu découper l'ensemble du texte en diverses parties pour que la lecture soit plus facile. Bon courage à l'équipe de Super Nes'Pas!

RAIDEN

Je suis persuadé qu'il y a des docteurs chez TOEI. En effet, RAIDEN est un jeu à conseiller aux grands malades: ceux qui doivent rester aux calmes, ceux à qui les émotions fortes sont déconseillées. Notez que si vous avez du mal à vous endormir, ce jeu peut vous être utile car il a des vertus soporifique. Tout commence avec une présentation trés sobre (un écran noir puis un dessin crado aux couleurs primaire au bout de 4 secondes d'attente) voir même inexistante. Bien que je sois plutôt d'avis à être contre les présentations qui durent 3 heures et bouffent une bonne partie de la place mémoire réservée aux graphismes, j'estime qu'il faut un minimum d'esthétisme qui, ici, est loin d'être atteint. Un menu d'option vous permet de régler plusieurs paramètres du jeu: La difficulté (dans notre cas, le mode PRO est aussi facile que le mode EASY) influe sur le nombre de tirs et le nombres d'ennemis présents à l'écran et il est amusant de constater qu'ici, le réglage de la difficulté, c'est de la décoration; le nombre de vie, de bombes et de crédits et enfin l'indispensable mode 'écoutons les musiques et les bruitages pour voir comment que c'est beau' qui permet de se rendre compte que chez TOEI, la musique c'est pas vraiment ça et les bruitages non plus. Bon, après avoir réglé le tout, on peut choisir entre le jeu en solitaire ou en duo. Un des innombrables défauts vous empêche de faire rentrer un second joueur dans la partie si vous avez selectionné le mode '1 joueur' (on dira ce qu'on voudra mais c'est le genre de petit détails qui gâche le confort du jeu). La partie commence et là, on ne peut s'empêcher d'être déçu. Primo, le graphisme n'est pas folichon et durant tout le jeu, ça n'ira qu'en s'aggravant (l'avant dernier niveau à pour décors un fond noir et quelques étoiles marron ou beige). Je ne vous dirais pas qu'il manque les détails inutiles du jeu d'arcade (les vaches et les fermiers qui courent, le petit zoizeau qui fait son nid et largue sa fiente sur les fermiers et les vaches). Bref, un manque total d'originalité dans les graphismes, aussi bien pour les décors que pour les sprites. Secundo et c'est le plus gros défaut: le NON-JEU. Qu'est-ce que le NON-JEU? C'est très simple à expliquer. Les pauvres sprites ennemis n'ont pas le temps d'arriver à l'écran qu'ils explosent. C'est génant pour eux mais aussi pour vous et vous serez obligé de vous rabattre sur les quelques tanks au sol qui ne feront pas long feu. C'est la partie soporifique, un peu comme dans DARIUS-TWIN mais dans l'autre sens (le scrolling est vertical). Tertio, le jeu est trop facile mais ça c'est à cause du secundo. Pour les boss, c'est très drôle: certains comme un des deux premiers du niveau 1 (dont nous vous offrons les plans en rubrique SUPER-NES-QUICK) explose avant même que vous puissiez le voir, d'autres ne bougent pas et vous tirent dessus; il faudra vous mettre entre deux tirs et ne plus bouger tout en les canardant. Certains Boss ne tirent pas et ne bougent pas!(je dirais que c'est plus vexant qu'autre chose). Quatro-trimo-pipo, vous avez le choix entre 2 armes:
- la rouge (tir en éventail, un rien classique)
- la bleue (tir concentré, un rien...original)

Ces deux armes superbement imaginés par l'esprit décidement fertile des programmeurs de ce jeu peuvent êtres accompa-

GRAPHISME: 13
Classiques et mais conçus.
ANIMATION: 12
Scrollings fluides mais trop de ralentis à mon goût.
BRUITAGES: 08
Mélodies gonfiantes et bruitages trop peu travaillés.
JOUABILITE: 16
Correct même lors des ralentissements.
INTERET: 07
Quand on arrive à s'emmerder en jouant à un shoot'em up c'est vraiment qu'y a un truc qui colle pas.



...trucs, astuces, conseils...

SUPER MARIO LAND



Après plusieurs mario sur NES et un sur superfamicom voici super mario land sur Game Boy. C'est l'histoire d'un monstre venu de l'espace nommé Tatanga qui a hypnotisé tout le royaume de Sarasaland mais en plus, il a enlevé la princesse du royaume. Donc comme dans tous les histoires féeriques, il faut un heros, et ce heros c'est mario qui décide d'aller sauver le royaume et la princesse (dûr, dûr d'être un heros). A part cela, le jeu et captivant et vous fera passer de longue heure devant votre Game Boy.



Graphisme : 17
Animation : 16
Son : 18
Maniabilité : 17
intérêt : 96%
Disponible et testé sur GAME BOY.

Megazine, un fanzine signé Ludovic et Samuel. Les photos sont superbes. Par contre, l'ensemble du texte est rédigé à la main. OK, ça passe ! Mais si vous voulez progresser, il faut acheter un micro!

contenu de l'article qui va suivre. Elle doit être claire et avoir du punch, c'est très important !
✍ aux **relances** : ce sont des phrases importantes que l'on sort du texte et que l'on met en exergue en augmentant le corps du caractère. Elles peuvent exciter la curiosité du lecteur en ayant une forme interrogative, ou préciser la substance du texte, pour les paresseux !
✍ aux **légendes** : qui vont expliquer les illustrations.
✍- aux **encadrés** : qui vont vous permettre d'approfondir certains points du texte. Attention, les encadrés sont des éléments « fermés », entourés d'un filet. Il est donc interdit de faire suivre du texte d'un encadré à un autre.

4) **La mise en page**

Il suffit maintenant de rassembler tous les éléments que vous avez créés. Dans votre maquette vierge sont disposées des colonnes, des encadrés vides, des espaces pour les photos...
Vous allez maintenant placer sur cette page le texte, les photos, les encadrés, les légendes, etc.

Quelques conseils pour finir :

■ Utilisez des photos qui passeront bien à la photocopieuse. Les photos légèrement sous-exposées (assez claires) réagissent mieux que les photos trop sombres.

■ Evitez les « lignes creuses ». Il s'agit de lignes qui se retrouvent seules après un titre par exemple en bas d'une colonne .

■ Attention aux césures du texte : certains mots de vos articles sont bien sûr coupés automatiquement par votre soft de PAO. Or, le résultat est souvent décevant si vous ne modifiez pas les règles de césure du programme, parfois destiné à l'étranger.
Etudiez attentivement tous les exemples que nos maquettistes vous communiquent dans cet article et ... bonne chance !

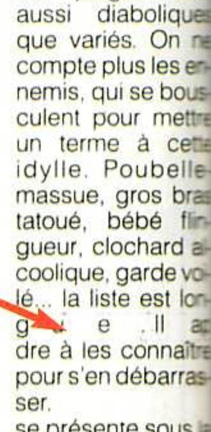
Marie-José Estevens
Olivier Hautefeuille
Jean-Loup Jovanovic

Lorsque vous utilisez des colonnes peu larges, vous risquez d'obtenir des blancs importants . Certains mots risquent aussi d'être coupés par un "-" là où il ne faut pas.

Pas d'orpheline (il s'agit d'une fin de mot qui se retrouve toute seule sur une ligne). Ici, le "ser." de "débarrasser" est coupé. Il faudra peut-être réécrire la ligne précédente...

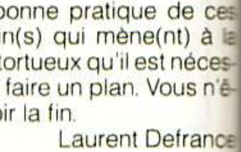
Dans un tableau, il vaut mieux aligner toutes les données pour obtenir une mise en page homogène. Dans le cas présent, certaines notes doivent être ramenée en fin de ligne (utilisation du fer à gauche et du fer à droite).

olling softs



naître

les pièges sont aussi diaboliques que variés. On ne compte plus les ennemis, qui se bousculent pour mettre un terme à cette idylle. Poubelle-massue, gros bras tatoué, bébé flingueur, clochard alcoolique, garde volé... la liste est longue. Il apprendre à les connaître pour s'en débarrasser.
se présente sous la forme de mini-labyrinthes où les passages secrets et les salles de bonus sont aussi nombreux que les scorpions du désert. Face à tant d'incompréhension Moktar-en-djelaba ne peut compter que sur lui-même et sur certains objets extrêmement précieux pour aller au
quinze niveaux. Le tapis volant, le scooter « doré » (importé du Ko- poubelle roulante, le skate et sur- alle sont indispensables pour celui s'en servir. Bien des énigmes se ré- par une bonne pratique de ces Le(s) chemin(s) qui mène(nt) à la est (sont) si tortueux qu'il est néces- rfois, de se faire un plan. Vous n'ê- prêt d'en voir la fin.



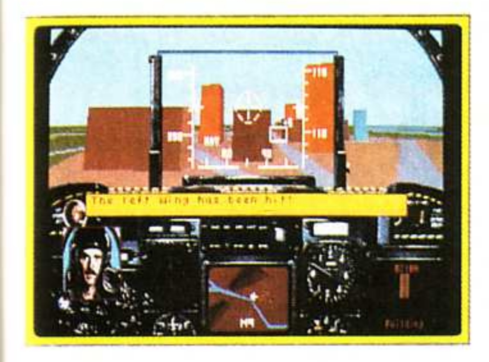
Laurent Defrance

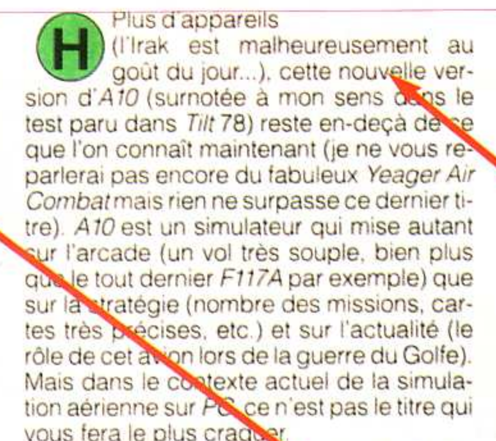
TITUS
plates-formes
est l'un des jeux de plates-formes vastes qui existent.
Bande-son 10
phismes très soignés pour une am- 3D.
Prix C
ling (point fort dans la version Ami- nque de fluidité. Dès que Mokta- che du bord de l'écran, on attend s secondes avant de voir la suite.
Editeur 16
inconditionnels de Lagaf'
8
s les autres !
té 15
u « password », il est possible de le jeu. Le niveau de difficulté est roit trop élevé. A moins d'avoir un joystick, il est préférable de jouer touches du clavier. Vous y gagne- récision.

Type	*simulation de golf*
Editeur	*On Line*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



A10 Tank Killer Thunderbolt 1.5





H Plus d'appareils (l'Irak est malheureusement au goût du jour...), cette nouvelle version d'*A10* (surnotée à mon sens dans le test paru dans *Tilt* 78) reste en-deçà de ce que l'on connaît maintenant (je ne vous reparlerai pas encore du fabuleux *Yeager Air Combat* mais rien ne surpasse ce dernier titre). *A10* est un simulateur qui mise autant sur l'arcade (un vol très souple, bien plus que le tout dernier *F117A* par exemple) que sur la stratégie (nombre des missions, cartes très précises, etc.) et sur l'actualité (le rôle de cet avion lors de la guerre du Golfe). Mais dans le contexte actuel de la simulation aérienne sur PC, ce n'est pas le titre qui vous fera le plus craquer.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat aérien*
Editeur	*Dynamix*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

PC TOUS ECRANS, CARTE SON



Sands of Fire

PC CGA OU EGA

NOUVEAUTE



Bénéficiant d'une bonne réalisation, Volfiev ne peut certes pas prétendre à la palme de l'originalité. Ce jeu d'action peut cependant vous faire passer un bon moment. Il n'est donc conseillé qu'aux amateurs de lignes !



C'était inévitable ! Les jeux Olympiques d'Albertville allaient être l'occasion de nouveaux softs de « glisse ». Accolade s'y colle le premier en nous offrant huit classiques. En attendant le très prometteur *Superski 2* de Microïds (voir en pages Hits), chaussez vos skis et défendez les couleurs de votre pays.

Volfiev vous propose de piloter un petit engin le long de certaines lignes et de les quitter pour entourer une portion de terrain qui révèlera alors l'image sous-jacente. Mais les monstres qui hantent chaque niveau ne vont pas se priver de vous embêter. Vous devrez éviter leur contact direct mais aussi réintégrer vos pénates au plus vite pour échapper à la décharge d'électricité qu'ils libèrent sur vos « lignes ».
La réalisaion est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables avec des créatures très différentes d'un niveau à l'autre. L'animation bien que simple (il n'y a pas de

l'échant
seconde
le temp
musical
plus lisi
défaut a
Audio S
fonction
peut être
travaill
cela d'u
utile, du
booster
d'écho,
dispariti
d'accor
dédoubl
couplés,
complé
transfor
huit osci
particul
à la pha
l'amplitu
simplifie
repositio
ces cou
modifica
disposar
grave à
problèm
avant to
automat
pourrez
échantill
instrume
directem
plupart
Toutefoi
qui est u
parenthè
retrouve
disponib
puisqu'il
barrière
faire tou
Amiga 5
bien dor
mémoire
puissen
Plutôt q
retravail
instrume
possibilit
à partir
possibilit
définitior
l'attaque
leur vites
résultats
les échar
être mod
du morc
synthèse
(avec ph
modifier
synthèse
échantill
possibilit
illon 9, e
entre ch
). Une r
classiqu

Horreur, une « veuve » ! Il faut absolument éviter d'abandonner une ligne non pleine en haut d'une colonne.

Ce pavé de notes est très malvenu en haut de colonne. Il aurait fallu au moins trois lignes de texte au-dessus pour qu'il se sente mieux !

Attention, les lignes des deux colonnes de droite ne sont pas alignées. Utilisez la « grille de base » en PAO. Le sens de lecture : difficile de suivre le texte dans cette page trafiquée... Où est le début, où est la fin. Attention aussi à ne pas utiliser des caractères différents, ici bâton et à empâtement.



L'épreuve du feu

Ça y est, le CD-I est dans les boutiques. Plutôt que de vous resservir des caractéristiques techniques et des capacités théoriques, nous avons proposé à un petit groupe de volontaires, d'âges et de milieux variés, de le tester pour vous.

Nouvelles du front

- Grâce à un accord conclu avec Motorola pour le développement de semi-conducteurs spécifiques, Philips est en mesure de baisser ses prix. Pour preuve, le *CD-I* vient de passer à 699 $ aux Etats-Unis. Espérons que la France suivra le mouvement...

- Gaston Bastiaens, directeur de Philips Interactive Media Systems, l'un des pères du *CD-I*, vient de quitter Philips pour devenir « general manager » au sein de PIE, une nouvelle branche d'Apple, spécialisée dans les médias interactifs. Il y a donc fort à parier qu'Apple présente bientôt au public une machine multimédia, probablement compatible avec le *CD-I*.

- Pour finir, quelques titres ludiques annoncés pour bientôt : *Dark Castle*, *Sargon*, *Defender of the Crown*, *Escape from CyberCity*, *Tangram*, *Inca* et bien d'autres. Qui a dit que le *CD-I* n'était pas une machine de jeux ?

DdM

Machine mystérieuse, futur de la télévision ?, Le *CD-I* intrigue. Maintenant qu'il est disponible dans la plupart des magasins d'équipement hi-fi et vidéo, il était important de lui faire passer une « épreuve du feu ». D'aucuns auraient demandé l'avis d'éminents spécialistes, nous avons choisi de le présenter à un éventail de « testeurs » tout droit venus du grand public que vise Philips. Avec la machine (un *CD-I 205*), il y avait quelques produits : *35mm Photography*, *Les oiseaux d'Europe*, *Palm Spring Open*, *Van Gogh* et *Louis Armstrong*. La parole est à nos testeurs...



Avec Les Oiseaux d'Europe, vous pourrez découvrir tous les volatiles qui habitent les cieux de nos vertes prairies (et celles des autres pays d'Europe, bien sûr). A noter que ce CD fonctionne en cinq langues; l'un des points forts des logiciels sur CD.

MARIE, 29 ans, passionnée de peinture, de cinéma, de lecture.

« Je trouve que le *CD-I* est un très bon outil pédagogique qui peut développer le goût de l'apprentissage. Même si les CD ne sont pas exhaustifs, ils permettent d'appréhender des sujets inconnus (dans mon cas, la photo et les oiseaux). Au niveau des commandes, c'est très accessible et les gens habitués à la télécommande et aux CD audio ne devraient pas être dépaysés. Finalement, d'après les titres que j'ai pu essayer, le *CD-I* me fait penser à un livre animé. A mon avis, c'est un bon point car les nouvelles générations s'intéressent beaucoup plus à l'image qu'à l'écrit. Le *CD-I* pourrait donc donner accès à une large culture, même à ceux que les bibliothèques rebutent. »

J'aime : la facilité d'accès, le côté ludique, la bonne ergonomie.

Je n'aime pas : le manque d'animation par rapport à ce qu'on en entendait dire.

J'achèterai... quand la « logithèque » sera plus étendue et que la Full Motion Vidéo sera disponible (vivement les grands films de cinéma sur CD !)».

VLADIMIR, 20 ans, étudiant en informatique, passionné de cinéma, de musique et de jeux de rôles.

« Les quelques *CD-I* que j'ai vus étaient de qualité, mais sans doute n'exploitaient-ils pas encore à fond les possibilités de l'appareil. L'aspect pédagogique et ludique semble privilégié, mais je pense que ses orientations devraient se diversifier, à la fois vers un côté plus utilitaire et un côté plus créatif (ce qui impliquerait l'apparition de machines avec mémoire de masse, disquettes ou disques durs).

Même s'il me semble, pour l'instant, réservé à quelques riches fanas de technologie et de matériel haut-de-gamme, je ne doute pas du développement futur du CD-I. »

J'aime : l'ergonomie, la volonté de toucher tous les publics.

Je n'aime pas : la programmation, pas à la hauteur et l'absence de la puce de Full Motion Vidéo.

J'achèterai.. quand le matériel sera moins cher. »

JULIEN, 21 ans, étudiant en architecture, passionné d'informatique, de jeux de rôles et de réalité virtuelle.

« Tel que je le vois, le *CD-I* est un produit novateur qui constitue l'avant-garde du futur de l'informatique. On y trouve des techniques qui existaient déjà en partie sur micro mais Philips a su doter sa machine de la technologie correspondante (CD-ROM, images vidéo et son digital). La machine en elle-même est vraiment bonne mais les titres que j'ai vus l'exploitent assez mal. L'ergonomie, en particulier, aurait gagnée à être améliorée.

Autre défaut : la télécommande, qui manque de précision. Et, étant donné l'aspect familial de la machine, il aurait été bon de la doter d'un senseur infra-rouge extérieur plus puissant qui permettrait de l'utiliser en étant affalé sur le canapé à l'autre bout de la pièce... »

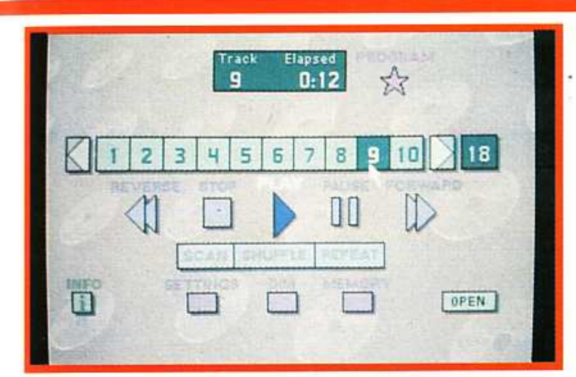
J'aime : la facilité d'installation, la qualité supérieure de l'image et du son.

Je n'aime pas : « la faiblesse » des titres actuels, le manque d'animation qui serait pourtant nécessaire pour toucher le public.

J'achèterai... quand la machine et la logithèque seront vraiment lançées.



Voici donc la télécommande fournie avec le CD-I. Même si la plupart s'en accomode, certains lui préfèrent un trackball, un joystick ou une souris.



Voici la page graphique qui apparaît lorsque vous utilisez le CD-I comme lecteur de CD audio. Les possesseurs de PC Engine ne seront pas dépaysés.

ROGER, 55 ans, passionné de nature, d'art, de poésie.

« Ce nouvel appareil élargit et complète les réalisations de notre secteur audiovisuel actuel. Au vu de ses performances techniques, le *CD-I* relève des créneaux des loisirs et de la culture ainsi que de l'enseignement.

Dans le premier cas, il peut être un outil d'appoint pour l'initiation ou le perfectionnement de multiples disciplines (sport, musique, connaissances, etc.). Je l'envisage également comme un moyen de susciter l'intérêt pour les arts et la littérature tout en se distrayant.

Enfin, le *CD-I* doit pouvoir favoriser la mémorisation des acquis en permettant à chacun d'accéder aux techniques d'analyse et de synthèse. Pour ce qui est de l'enseignement, il peut compléter l'apport du professeur pour l'apprentissage des langues, des informations scientifiques, géographiques, historiques, etc. On peut également penser qu'il avivera le goût des étudiants pour des matières peu ou mal enseignées. Mais le *CD-I* ne peut évidemment pas remplacer la présence active des professeurs et il faut faire attention à ce que la présentation linéaire n'isole pas l'utilisateur de la culture active. »

J'aime : la qualité des titres, la facilité d'accès.

Je n'aime pas : le prix trop élevé.

J'achèterai... volontiers, à un prix plus raisonnable ».

VALMONT, 23 ans, musicien, utilise l'informatique pour son travail.

« J'aime vraiment le principe du *CD-I* : placer l'utilisateur au centre d'une banque de données qu'il peut consulter à son aise. Et le son, aussi bien que l'image, sont vraiment à la hauteur. Enfin, le système de la Full Motion Vidéo me paraît vraiment prometteur pour les développements futurs.

D'après les titres que j'ai vus, je dirais que l'intérêt pédagogique est vraiment très fort, aussi bien pour les collectivités (écoles, entreprises) que pour les particuliers. Le système de la commande à infrarouge est une bonne idée, bien adapté au grand public. Par contre, il est dommage de ne pas pouvoir l'utiliser de manière plus importante et plus précise (j'aurais aimé pouvoir revenir en arrière sur une phrase que je n'ai pas entendue ou admirer un tableau de Van Gogh tout en conservant la musique de fond). J'attends maintenant de voir les développements futurs et les nouvelles applications auxquels nous n'avons pas encore pensés.»

J'aime : le côté ludique de l'apprentissage, la compatibilité avec les CD audio, la qualité fabuleuse des images.

Je n'aime pas : le manque de souplesse des titres que j'ai testés.

J'achèterai... à un prix plus accessible pour l'intégrer dans mon équipement hi-fi/vidéo ».



Si ce jeu de golf n'atteint pas la même qualité que les références du genre sur micro, sa mise en scène graphique laisse loin derrière toutes les autres.

Enquête réalisée par Dogue de Mauve

Quelques détails...

Pour ceux qui n'auraient pas suivi la « saga » *CD-I* dans nos précédents numéros, voici une courte présentation des machines et des titres utilisés par nos testeurs.

Deux modèles de *CD-I* sont disponibles : le *205* (à 4 990 francs) et le *220* (à 5 990 francs).

35mm Photography est un titre (en anglais pour l'instant) qui va vous apprendre le maniement des appareils photo.

Les oiseaux d'Europe, qui fonctionne en cinq langues, vous présente tous les oiseaux que l'on peut apercevoir à travers l'Europe, chacun d'entre eux illustré par un court texte et un chant qui lui est propre.

Palm Spring Open est un jeu de golf. Le green et votre golfeur sont digitalisés, de même que les voix des commentateurs (en V.O. : « *he should try cricket, shouldn't he ?* »).

Van Gogh : une moisson de soleils, que nous avons testé en version anglaise, propose de découvrir le peintre et son œuvre à travers ses plus belles toiles et sa correspondance.

Louis Armstrong : An American Songbook est un *CD-I* Ready, c'est-à-dire qu'il peut être lu sur un lecteur audio classique. Mais, avec le *CD-I*, vous aurez aussi droit aux paroles qui défilent en synchro avec la voix.



Avec 35mm Photography, vous apprendrez à manier parfaitement votre appareil pour obtenir de superbes images.



Evidemment, il faut quand même écouter avec attention les leçons (en anglais) prodiguées par la machine. Là, c'est plutôt raté !



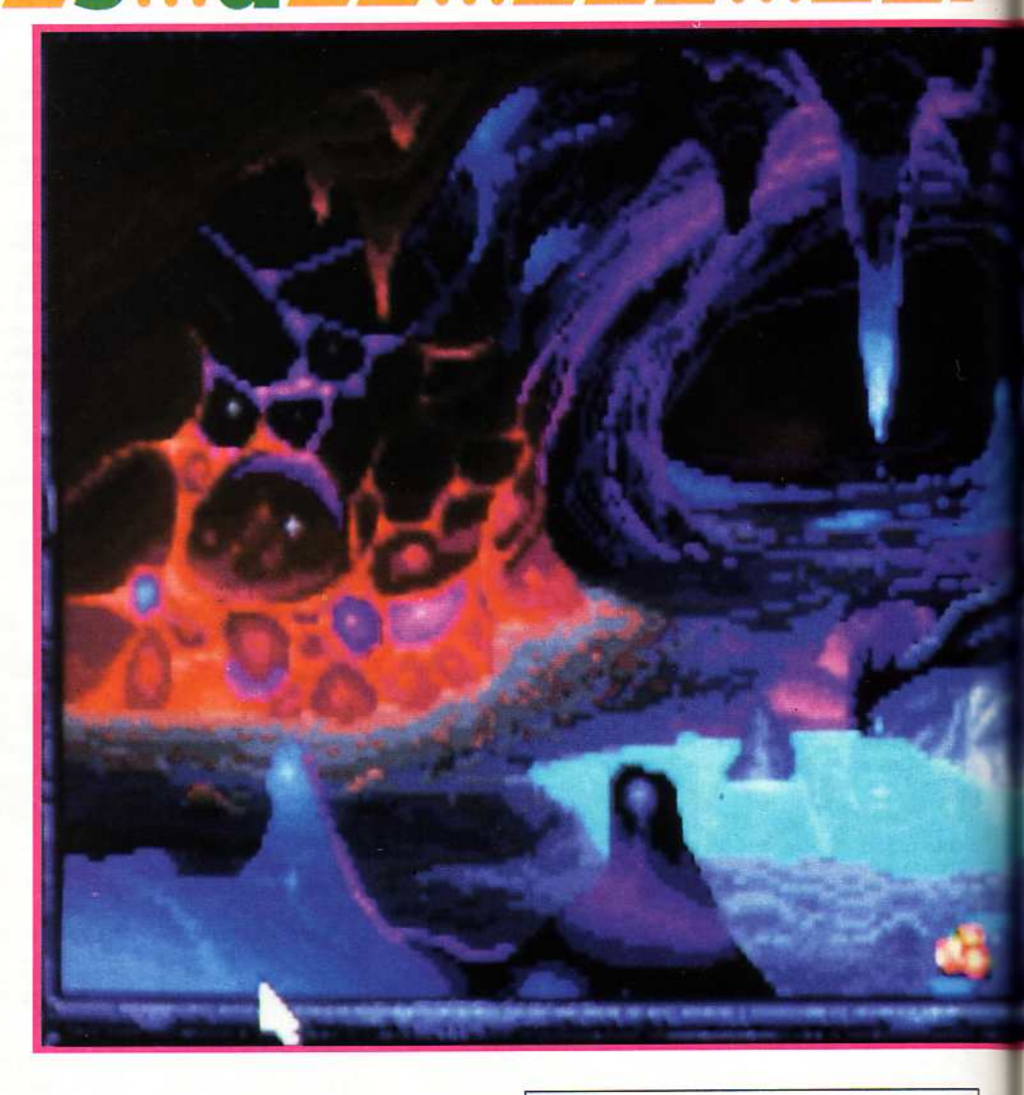
Ah, voilà qui est bien mieux ! Maintenant que vous savez tout sur l'autofocus, apprenez donc à insérer une pellicule dans l'appareil !



Edito

Salut ! La rentrée s'annonce très dure pour les pauvres petits étudiants ! Comment vont-ils pouvoir se remettre au travail avec tous ces beaux softs qui débarquent ce mois-ci ? Il va falloir être fort pour résister à la tentation des *Leather Goddesses of Phobos 2*. Sans parler de la volonté qui leur permettra de ne pas céder au chant tentateur du légendaire *Dungeon Master*, enfin adapté sur *PC*.
Un conseil, ne jetez pas un coup d'œil au test de *The Legend of Kyrandia*, vous risquez de rater carrément les cours ! Pour les amateurs d'intrigue policière, un voyage à Moscou avec *KGB* et une balade à Londres avec *The Lost Files of Sherlock Holmes* sont tout indiqués. Beaucoup de *PC* ce mois-ci, comme vous pouvez le constater.
Que les possesseurs de *Mac* se rassurent : *Willy Beamish* est désormais disponible sur leur machine préférée. Bossez dur et jouez beaucoup !

Marc Menier



THE LEGEND OF KYRANDI

Editeur : Westwood Studios ■ Distributeur : Virgin games ■ Directeur programme : Michael Legg ■ Directeur graphismes : Rick Parks ■ Directeur musique et bruitages : Paul Mudra.

Kyrandia de Westwood Studios est le premier volet d'une série de jeux d'aventure regroupés sous le nom de *Fables & Fiends*. Des graphismes superbes, des musiques plus enchanteresses les unes que les autres, ce jeu d'aventure dispose de solides atouts pour devenir un classique du genre. Magie, aventure et bons sentiments, oserez-vous affronter Malcom le bouffon maléfique, détenteur de la magie de Kyrandia.

Le royaume de Kyrandia vivait paisiblement en harmonie avec les forces de la nature. Grâce à la Kyragem, symbole du pacte entre l'homme et la terre, la magie était aussi naturelle que les rivières et les forêts. Tant de bonheur ne pouvant durer, la malédiction arriva sous la forme de Malcom, le bouffon dément du roi. Ecœuré par tant de joie, il s'est emparé de la Kyragem, a tué le bon roi et rompu le pacte. Confiné dans le palais royal à la suite d'une grande bataille avec les maîtres mages, il est de nouveau libre, libre de ravager le pays... Vous jouez le rôle de Malcom, prince de Kyrandia dont l'existence fut tenue secrète. Ne soyons pas cachotier, vous êtes

Matériel nécessaire



CONFIGURATION
PC tous modèles.
Modes graphiques : MCGA/VGA.
Extension mémoire utilisée : 1 Mo.
Cartes son : Roland MT-32/ LAPC1/ AdLib/ AdLib Gold/ Sound Blaster/ Sound Blaster Pro/ Tandy.
Espace mémoire requis : 7,5 Mo.
Contrôle requis : souris, clavier.

Graham de Daventry (King's Quest) contre Brandon de Kyrandia

Kyrandia ne vous rappelle-t-il pas un soft sorti il y a de nombreuses années et qui allait donner naissance à une série de jeux d'aventure qui fait maintenant référence : *King's Quest* bien sûr ! Une grande question se pose : *Kyrandia* est-il en mesure de supplanter *King's Quest* ? Peut-être, tout dépend des prochaines péripéties de Brandon. Le bon roi Graham peut alors s'inquiéter si les musiques et les graphismes restent toujours aussi bons. *King's Quest* garde cependant un avantage : les scénarios et le système d'utilisation sont plus complexes et donc complets. Mais il ne faut pas blâmer *Kyrandia*, pour un coup d'essai, on était proche du coup de maître. Si les aventures de Brandon s'étoffent au fil des épisodes, le succès de la série *Fables & Fiends* est assuré.

17
INTERET

Ces prismes magiques permettent de mélanger des liquides et de créer des potions magiques. Ils sont indispensables pour la suite de l'aventure.

A PC

Comparatif



Après avoir honoré la mémoire des parents de Brandon avec une fleur, sa mère apparaît d'outre-tombe et confie le quatrième pouvoir de l'amulette à son fils.

le seul à pouvoir libérer le pays du joug de Malcom, même les arbres l'affirment. Seule une personne de sang royal peut rétablir le pacte et guérir la Kyragem, c'est dur mais il faut assumer. Autrefois florissante, la magie se meurt, si vous voulez réussir votre mission, il faudra réapprendre cet art perdu et combattre Malcom avec ses propres armes.

Le système de jeu de *Kyrandia* est très simple. Rien au clavier, tout se fait avec la petite souris blanche (principe fondamental de Garcimore, un grand magicien). Le curseur permet de prendre des objets, parler aux gens, etc. Par exemple il suffit de cliquer dans un pot pour prendre la pomme qui se trouvait dedans, simple non ? D'un côté, le joueur se retrouve limité dans ses actions, de l'autre on ne perd pas son temps avec des explorations stériles. Pour compenser cette facilité



d'action, la difficulté dans *Kyrandia* a été axée sur lla résolution d'énigmes logiques.

Des musiques et des graphismes fabuleux. On en prend plein la vue et plein les oreilles. Les graphismes sont superbes. Avec les nuances de couleurs, les programmeurs ont réussi à faire oublier la résolution. Côté musical, *Kyrandia* est tout simplement un sérieux prétendant au *Tilt* d'or dans ce domaine. A cela s'ajoute quelques animations du plus bel effet, finalement *Kyrandia* est un jeu auquel on prend beaucoup de plaisir à jouer, bien qu'il soit un peu facile de progresser dans l'aventure.

Marc Menier

Ne cliquez pas sur Brandon, il ne sait que se plaindre. Il est vraiment déplacé pour un héros de crier famine, surtout lorsqu'on a d'excellentes baies pour se rassasier derrière soi.



La fontaine magique. Pour profiter de ses eaux enchantées, il faut retrouver la boule de cristal que Malcom le bouffon a dérobé et la remettre en conjonction avec les autres.

Avec le pouvoir magique adéquat, Brandon peut se transformer en Will-O-Wisp, une concentration d'énergie magique, sorte d'esprit qui fait de la lumière.

17 INTERET

Kyrandia dispose de graphismes magnifiques et les musiques harmonieuses sont superbes. On est vraiment pris dans l'ambiance de ce jeu. L'interaction est assez limitée car l'accent est mis sur les énigmes et l'histoire. Un jeu idéal pour ceux qui ont gardé une âme d'enfant.

TYPE — aventure animée

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 15
Toutes les actions se font au curseur. La documentation est complète et en prime, on a droit à une séquence d'introduction animée du plus bel effet. Le manuel et les textes à l'écran seront en français.

GRAPHISMES — 18
Les décors forestiers sont tout simplement magnifiques. Les nuances de couleurs sont très bien choisies, un vrai régal !

ANIMATION — 15
Les petites animations rendent le monde de Kyrandia très vivant. Les apparitions de Malcom sont assez impressionnantes.

JOUABILITE — 15
Le système de jeu est très simple. Certaines séquences répétitives sont parfois ennuyeuses. La magie est d'une utilisation facile.

MUSIQUE — 19
Des musiques grandioses, tout simplement. Elles sont pour une grande part dans l'ambiance très prenante de *Kyrandia*.

BRUITAGES — 15
Des bruitages réalistes : portes qui grincent, sortilèges aux sonorités étranges,etc. L'ambiance sonore de ce jeu d'aventure est vraiment complète.

Premiers pas...

Vous commencez le jeu dans la demeure de votre mentor (transformé en pierre). Lisez le scroll posé sur la table, il vous indiquera le chemin jusqu'à la prêtresse. Prenez la pomme dans le vase situé à gauche et n'oubliez pas la scie qui se trouve sous la table. Sortez et allez à gauche. Vous verrez des larmes tomber du ciel, il faut en attraper une. Ensuite visitez le monde de Kyrandia et trouvez une rose (près de l'Altar). Allez ensuite explorer à droite de l'arbre-maison et mettez la larme dans le tronc du saule pleureur, vous le guérirez ainsi. Là, un garçon vous demandera de jouer à cache-cache. Suivez-le et effrayez-le, il laissera tomber une bille. Allez voir la prêtresse, donnez-lui la rose et écoutez ses conseils. Retournez ensuite à l'Altar et placez la bille près des autres : vous avez gagné le talisman magique. Il faut maintenant aller dans la caverne en bas à droite et donner la scie à Herman. Celui-ci ira couper du bois un peu plus haut (vous devrez le suivre) et il réparera le pont.
Voilà, vous pouvez maintenant continuer l'aventure.

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

PC

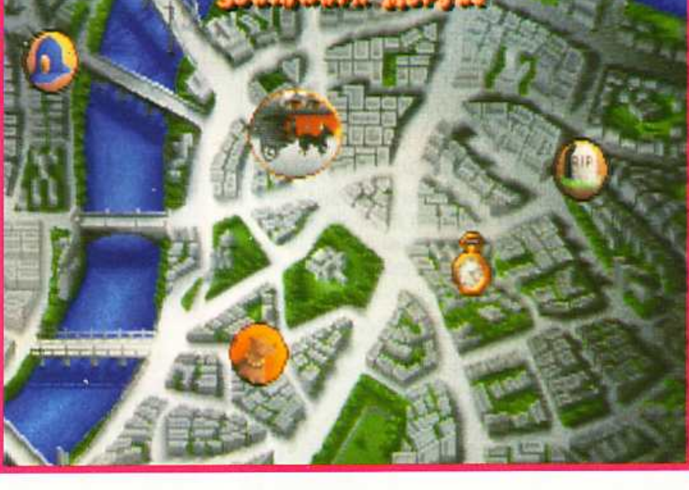


Editeur : Electronic Arts ■ Conception et graphisme : Mythos Software ■ Réalisation : R.J. Berg ■ Scénario : Eric Lindstrom ■ Musique : Rob Hubbard

Matériel nécessaire

Machine : compatible *PC* (386sx conseillé).
Mode graphique : VGA uniquement.
Cartes son : toutes les cartes sonores sont reconnues.
RAM nécessaire : 640 Ko. Le jeu tire parti de la mémoire paginée si elle est installée.
Mémoire disque dur : 15 Mo sur le disque dur au minimum, 24 Mo si tous les fichiers sont décompressés (le jeu est alors plus rapide).

16
INTERET



Les graphismes somptueux et variés font presque oublier le coté par trop linéaire de ce jeu.

Battre Lucasfilm et Sierra sur leur propre terrain, tel est l'objectif que semble vouloir atteindre Electronic Arts avec ces aventures inédites de Sherlock Holmes. Et la qualité des graphismes, de la musique et du scénario aidant, ils ne sont pas loin d'avoir réussi...

Comment être impartial quand un jeu me propose de prendre la place de mon détective préféré ? Difficile, d'autant que j'ai retrouvé avec ce jeu tout le plaisir des enquêtes tordues du célèbre détective de Baker Street. Mais voyons le scénario. Novembre 1888. Une jeune actrice sans ennemi connu est assassinée dans une ruelle à la sortie du théâtre, à l'aide d'un bistouri. La police (et l'inspecteur Lestrade en particulier) conclue immédiatement à un nouveau méfait de Jack l'éventreur, d'autant que la « technique » est similaire. Mais quelques points sombres restent à élucider, et c'est en désespoir de cause que Lestrade fait appel à Sherlock Holmes. Après une rapide visite sur les lieux du crime, il apparaît que l'éventreur n'est peut-être pas celui que l'on pense. Commence alors une course poursuite dans tout Londres avec le meurtrier. Le scénario, tordu et alambiqué à souhait, est typique de l'oeuvre de Sir Conan Doyle. La réflexion laisse souvent le pas à l'action, mais aussi



Le grand Sherlock va devoir enquêter sur la disparition d'une cantatrice. Sa loge cache un objet important mais il ne sera pas facile de le récupérer...

à l'analyse scientifique et à la psychologie. La présence discrète (mais indispensable) de ce cher Watson renforce cette ambiance et permet d'obtenir de temps en temps, des informations importantes. La linéarité du scénario se dévoile malheureusement dès que l'on butte sur une énigme, et il faut alors trouver la solution avant de pouvoir continuer. Le nombre d'options augmentant rapidement, le « blocage » peut être de longue durée... Holmes et Watson se déplacent sur un plan de la moitié inférieure de Londres, où apparaissent de nouveaux endroits au fur et à mesure de leurs investigations.
Techniquement, ce jeu est proche de la perfection. Les graphismes VGA sont superbes, et parfaitement animés. Quand Holmes (ou Watson) marche, il balance ses bras. Dès qu'il s'arrête, il les remonte



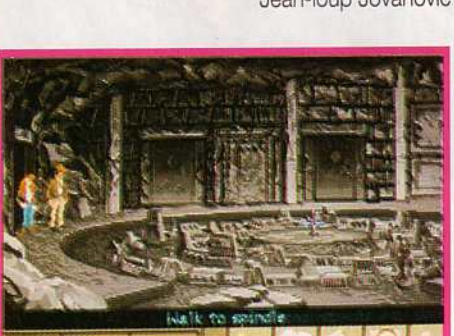
Contraîrement à son homologue belge Hercules Poirot, Sherlock Holmes se déplace. Il se déplace même beaucoup, ce qui vous donnera l'occasion de visiter une bonne partie du Londres de la fin du XIX[e] siècle.

sur son gilet. Il se baisse pour ouvrir un tiroir, grimpe sur des caisses, le tout dans des mouvements très fluides. L'interface reprend presque parfaitement celle utilisée dans les jeux Lucasfilms. Seule différence notable, les objets transportés n'apparaissent que quand on fait l'inventaire. Les personnages se dirigent bien évidemment à la souris, et lorsque le pointeur est placé sur un objet ou une personne, une action par défaut est proposée (ouvrir si c'est une porte, parler si c'est une personne, etc.). La musique, superbe, est signée Rob Hubbard. Elle est accompagnée de bruitages réussis, et même de voix digitalisées pendant l'introduction. *Sherlock Holmes* est un jeu prenant, qui plaira par son ambiance à tous les amateurs du détective anglais. Il est aussi frustrant, comme le sont les Lucasfilm et les Sierra, le joueur pouvant être bloqué « bêtement » par une astuce. On aime ou on aime pas. Moi, en tout cas, j'adore !

Jean-loup Jovanovic



La chambre de la victime recèle plusieurs indices importants. Même s'il ne pleut pas, ouvrez le parapluie.



Docteur Jones ou Sherlock Holmes ?

The Lost Files of Sherlock Holmes **égale les meilleurs Lucasfilm. Par rapport à *Indy IV*, ses graphismes sont plus travaillés, ses personnages de plus grande taille et son scénario plus vivant. *Atlantis* marque des points pour ce qui est de la durée de vie et la bande sonore. Au total, les deux jeux prennent place côte à côte parmi les meilleurs jeux d'aventure.**





Les joies de l'administration...

Le plus grand détective de tous les temps n'a évidemment guère de problème à découvrir les criminels en tous genres qui parsèment cette histoire originale. En revanche, il n'est pas aussi facile de composer avec les forces de l'ordre et avec l'inertie de l'administration londonienne car Lestrade et ses confrères ne lui facilitent pas la tâche ! Première chose : accéder aux effets personnels de la victime, conservés à la morgue. Le gardien ne vous permettra de les examiner que si vous avez un mot de Lestrade. Mais

Les premières déductions...

Par une matinée pluvieuse, un policier vient déposer une missive au 221b Baker Street. C'est un message de l'inspecteur Lestrade, qui demande à Sherlock Holmes de le rejoindre près d'un théâtre, où un crime a eu lieu. Sur place, vous découvrez le cadavre d'une jeune femme. Une barre de métal traîne par terre, ainsi que son sac à main. Vous ne pouvez pas le prendre pour l'instant, attendez que le corps soit transporté à la morgue. Regardez attentivement le corps, ramassez les résidus sur la plaie et le mégot de cigarette. Entrez dans le théâtre. La gardienne est effondrée. Demandez à Watson d'intervenir: il vous donne un calmant à administrer à l'infortunée. Prenez une fleur pour l'analyser et le parfum. Bonne chance pour la suite !

Le taxidermiste, s'il a accompli le méfait, n'est pas le vrai coupable. La première partie du jeu est terminée, il vous faut maintenant trouver la véritable «tête pensante». La lettre est la clef.



Le célèbre laboratoire de Sherlock Holmes lui permet de réaliser plusieurs analyses.



premier problème : Scotland Yard ne reçoit pas ! Retournez à la morgue, parlez au policier. Il vous accompagne au Yard et vous permet d'entrer. Deuxième problème: le réceptionniste refuse de déranger Lestrade. Parlez au marchand aveugle, menacez-le. Il vous conseille de flater ce réceptionniste grincheux. Et ça marche ! Ce type de problème arrive fréquemment dans le jeu. Par exemple, à la prison, pour parler à l'assassin, il vous faut un laissez-passer.
Au zoo, vous pouvez accéder au lieu du crime, mais il vous faut trouver et convaincre le gardien de tenir le lion pendant que vous irez ramasser la montre... A l'opéra, il vous faut obtenir de la propriétaire la permission de visiter la loge de la cantatrice disparue, puis Watson devra détourner l'attention du gérant pendant que vous fouillez ses affaires... Et ainsi de suite. Mon principal regret concernant ce jeu est cette linéarité. Mais, ne boudons pas notre plaisir: c'est beau et l'ambiance est là. Sir Conan Doyle ne se retournera pas dans sa tombe !

16 INTERET

Si ce jeu est proche de la perfection dans son domaine, il n'en manque pas moins d'un peu d'originalité mais les fans de *Sherlock Holmes* et des jeux «à la Sierra» craqueront complètement. Les graphismes et la qualité de l'ambiance sont ses grands points forts. Aux titres des regrets, le temps n'est pas du tout géré.

TYPE — aventure

PRIX — NC

PRISE EN MAIN — 16
Le fonctionnement du jeu est enfantin, mais il est parfois regrettable que des actions « logiques » provoquent l'apparition d'un message vous indiquant que c'est impossible.

GRAPHISME — 18
Les dessins en 256 couleurs sont tout simplement superbes et l'usage des ombres rend parfaitement l'ambiance de l'époque.

ANIMATIONS — 16
Les mouvements des personnages sont nombreux et très bien rendus. Electronic Arts montre là toute sa maîtrise du *PC* !

MUSIQUE — 16
Les thèmes sont nombreux et variés. Ils sont associés aux différents endroits, et peut-être un peu courts. Le silence qui les suit est assez triste...

BRUITAGES — 12
Quelques bruitages animent le jeu, mais ils ne sont pas assez nombreux pour réellement participer à l'ambiance.

MANIABILITÉ — 15
L'interface inspirée des jeux Lucasfilm a déjà fait ses preuves. Dans certains cas, il est impossible d'interrompre une action en cours.

DIFFICULTE — moyenne
La linéarité du jeu permet d'avancer de façon régulière. Ce n'est que vers la fin que le nombre d'actions possibles peut gêner le joueur.

DUREE DE VIE — 13
Le plus grand défaut des jeux linéaires : soit vous finissez le jeu, soit vous bloquez et vous l'abandonnez. De toute façon, cela ne vous prendra que quelques jours pour élucider l'énigme...

sos aventure

PC DUNGEON MASTER



■ Editeur : FTL ■ Distributeur : Psygnosis.



16 INTERET

Matériel nécessaire

Machine : compatible *PC* 286 ou + (*386sx* conseillé) disposant de 540 Ko libres. Carte CGA, EGA ou VGA. Souris et carte sonore recommandées.



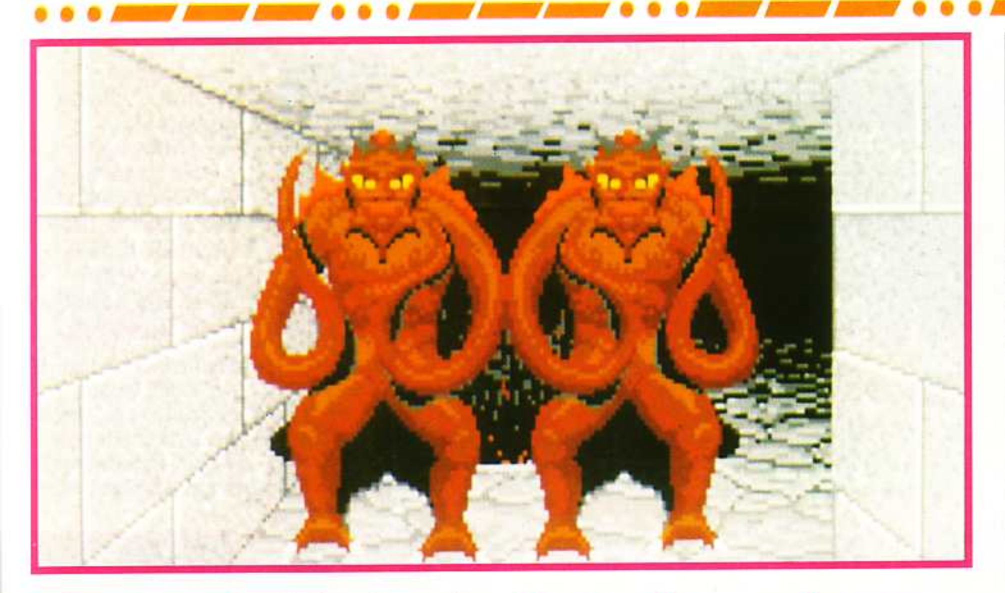
Plus de deux ans. Il nous a fallu attendre plus de deux ans pour voir arriver, enfin sur *PC*, le plus extraordinaire des jeux *ST* et *Amiga*, le plus révolutionnaire des jeux de rôles. *Dungeon Master* est enfin là. Et si c'est avec un plaisir certain que j'ai retrouvé ce monument du jeu, c'est aussi avec une certaine déception : c'est une copie conforme de la version *ST* !

Au départ était l'esprit. Et l'esprit visitait le Hall des Champions. Il choisi quatre aventurier, leur insuffla la vie, et l'aventure commença. Leur mission : réunir l'esprit de Lord Grey, qu'une expérience ratée a séparé en deux entités, l'une mauvaise (Chaos), l'autre bonne (Lord Librasulus). Chaos a créé un dongeon immense et se terre à l'avant-dernier niveau, gardé par des entités de feu. Les quatre personnages de départ, que vous choisissez donc parmi une trentaine, sont inexpérimentés et vous devez au

La légende du jeu de rôle sur micro arrive enfin, après deux ans d'attente, sur PC. Mais n'est-il pas trop tard? Ce qui était novateur en 88 ne l'est plus guère aujourd'hui. Ceci dit, Dungeon Master reste un très bon jeu

DE DUNGEON MASTER A UNDERWORLD : LE CONFLIT DES GENERATIONS TOURNE EN FAVEUR DES JEUNES...

Graphismes 256 couleurs, animations variées et originales : *Legend of Darkmoon* est sans conteste supérieur à *Dungeon Master*, dont il reprend pourtant les principales qualités. Seul réel avantage de *Dungeon Master*, son système de magie plus original (*Eye of the Beholder 2* est fidèle sur ce point à Advanced Dungeons & Dragons). Mais les amateurs apprécieront les deux... S'il est évident que *Eye of the Beholder 2* est un plagiat de *Dungeon Master*, il n'en est pas moins vrai pour autant que l'élève dépasse le maître. Graphiquement, d'abord, les 16 couleurs de *Dungeon Master* font bien piètre figure face aux 256 couleurs de *Legend of Darkmoon*. Les bruitages sont équivalents, même si ceux de *Eye of the Beholder 2* sont plus variés. Le scénario et le donjon, enfin, voient la victoire absolue du jeu de SSI, qui se permet d'avoir un donjon plus grand et un scénario nettement plus fouillé. Après tout, *Dungeon Master* n'a que deux ans de retard...
C'est face à *Underworld* que ses lacunes sont le plus apparentes. Origin a pourtant repris le même principe, mais l'a sublimé pour obtenir le premier jeu que l'on puisse qualifier de «réalité virtuelle». Des prouesses techniques, une musique sublime, un scénario «en béton». Tout cela amène à ce que, finalement, FTL ne fasse plus guère figure que d'amateurs avec son vieux Dungeon Master...





fil des niveaux les entraîner et trouver armes et armures pour les équiper. Le premier niveau, celui du Hall des Champions, ne contient pas de monstres, et vous y prendrez un peu de nourriture et quelques objets, ainsi qu'un «résurrecteur» qui redonnera vie aux personnages trépassés. Au second niveau, vous trouvez une grille fermée avec un bouton rouge, derrière laquelle se terre une momie. Vous appuyez sur le bouton, vous lancez une massue et la momie disparaît dans un nuage de fumée. Derrière elle, vous trouvez une dague et un parchemin vous disant que les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Dans le mur du fond, une pierre a une forme inhabituelle. Si vous appuyez dessus, une cache apparaît, qui contient une épée. Un peu plus loin, une grille fermée, une serrure, et posée par terre, une clef. Prenez la clef, mettez-la dans la serrure et la porte s'ouvre. Magique ! Petit à petit, vous découvrirez des astuces plus difficiles, des pièges plus variés. Progressivement, le joueur se laisse prendre au jeu.

Dungeon Master est un mythe, une légende. Ce fut, il y a maintenant plus de deux ans, le premier à proposer le jeu en temps réel ,et la possibilité d'agir directement sur le décors. Mais, si à l'époque, c'était LE meilleur jeu qui soit, il a depuis été égalé (*Eye of the Beholder 1* et *2*, *Black Crypt*, etc...), puis dépassé (*Underworld*). Et après nous avoir fait attendre si longtemps, FTL se permet en plus de nous décevoir: le jeu, en VGA 256 couleurs, n'utilise que les 16 couleurs du ST. Les bruitages, sur Sound Blaster, sont à peine supérieurs à la version originale. ô, c'est d'un bon niveau. Mais ils auraient pu faire nettement mieux. Certaines originalités sont toujours uniques, comme la possibilité de s'entraîner en frappant dans le vide, et le scénario toujours aussi bien construit et aussi progressif. Mais, contrairement aux jeux plus récents, il n'y a aucune communication avec les monstres. Tout ce qui est dans ce donjon est mauvais, et doit être détruit.

Principale différence avec la version Atari ST : Dungeon Master sur PC propose une séquence de fin superbe, qui ne fait malheureusement que souligner le niveau moyen du reste du jeu. Quelle déception !

Les seules véritables différences avec la version *ST* sont la musique d'introduction, les cris de guerre des personages et la séquence de fin, une animation de plusieurs minutes, très réussie.

Dungeon Master plaira à tous les amateurs de ce genre de jeux, en particulier ceux qui ont quelques difficulté à terminer *Eye 2* ou les jeux de ce type. Mais cela ne l'empêche pas d'être maintenant un bon cran en deça d'*Eye of the Beholder 2* et surtout d'*Ultima Underworld*...

JLJ

L'inventaire des personnages. Pour manger, portez la nourriture à la bouche. Pour lire ou regarder un objet, portez-le à l'œil. Pour connaître les caractéristiques d'un personnage, cliquez sur l'œil avec la main vide. Cette simplicité a contribué au succès de DM.

16 INTERET

Pourquoi diable ont-ils attendu si longtemps pour produire cette version PC ? Ce jeu, qui aurait été un très grand jeu il y a seulement quelques mois, est maintenant un peu dépassé. Il pourra cependant intéresser les nostalgiques et les grands débutants. Un monument de l'histoire du jeu micro qui tente un come back...

TYPE — jeu de rôle

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 19
Comment décrire la progressivité de *Dungeon Master* ? Son ergonomie parfaite ? Essayez...

GRAPHISMES — 12
Du VGA en 16 couleurs : quelle déception ! Cette version est une copie conforme de la version *ST*. En EGA, le jeu est encore moins beau, mais il reste lisible...

ANIMATION — 13
Sans être extraordinaire, les animations sont suffisantes : monstres qui bougent, portes qui s'ouvrent... En revanche, on est très, très loin d'*Underworld*.

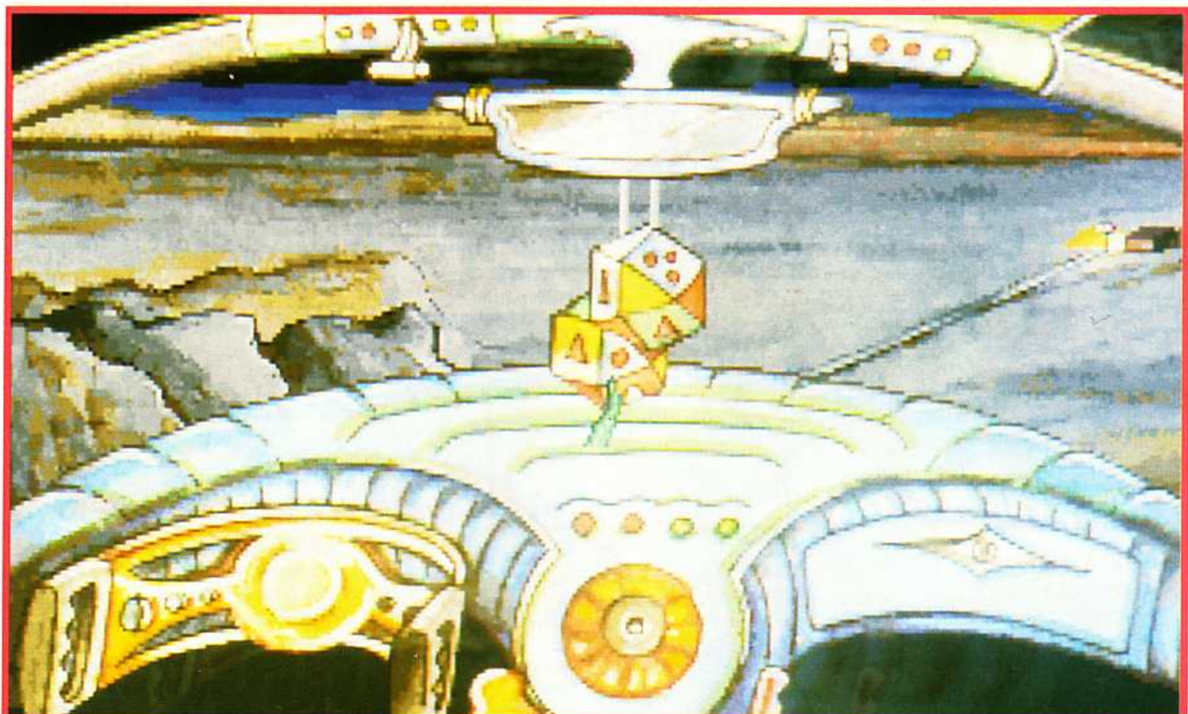
MUSIQUE — 5
Si la séquence d'introduction est «correcte», ce sera la seule musique que vous entendrez dans tout le jeu.

BRUITAGES — 14
Les monstres marchent, frappent, mordent, rugissent. Les grilles s'ouvrent, se ferment, les objets heurent le mur. Cela participe fortement à l'ambiance, inimitable, de *Dungeon Master*.

MANIABILITÉ — 20
Rapide, bien pensé, DM se manie au clavier (pour les déplacements) et à la souris (pour les actions). Le système de sorts, original, est lui aussi très simple à utiliser.

DIFFICULTÉ — 14
Les premiers niveaux ne posent pas de réel problème, mais les choses se corsent par la suite, les monstres devenant plus agressifs et les astuce se compliquant.

DURÉE DE VIE — 14
J'ai dû terminer ce jeu une bonne douzaine de fois. Cela dit, je suis intoxiqué. De toute façon, un minimum d'une vingtaine d'heures sera nécessaire pour vaincre le Chaos...



Le vaisseau spatial de Barth ressemble étonnamment aux belles Américaines de l'époque (je parle des voitures, bien sûr !). A vous de trouver les éléments adéquats pour le réparer.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

PC

14 INTERET

Cet ecclésiastique prêche une bien étrange religion. Il déifie la fission nucléaire et attend avec impatience la venue de son dieu.

Editeur : Infocom ■ Conception : Steve Meretzky. ■ Directeur technique : William Volk ■ Musique : Russel Lieblich.

Rock & Roll, Aliens et pin-ups, tel est le cocktail que vous propose *Leather Goddesses of Phobos 2*. Tandis que l'Amérique se déhanche en cadence au son des chansons d'Elvis Presley, les déesses de cuir de *Phobos* tentent de conquérir la terre, et elles ont de sacrés atouts ! Un soft sulfureux à ne pas mettre entre toutes les mains.

En 1956, dans la petite ville d'Atom City... James Dean triomphe sur les écrans, Elvis est devenu le « King » et Barth l'extraterrestre s'écrase lamentablement dans les collines avec son vaisseau spatial. Barth est blessé, désorienté dans un monde hostile, tandis que Zeke Zarmen le pompiste retente pour la énième fois sa chance avec Lidya, la jolie fille du professeur Sandler. Et dans l'ombre, les déesses de cuir de Phobos attendent leur heure...

Des héros pour tous les goûts. Vous pouvez vivre cette aventure en prenant le rôle d'un des trois personnages principaux. Les matchos se prendront pour Zeke et se jetteront avec délice dans des décolletés vertigineux. Les plus calmes et les joueuses préfèreront le personnage de Lidya. Pour les fondus du fusible et les andro-

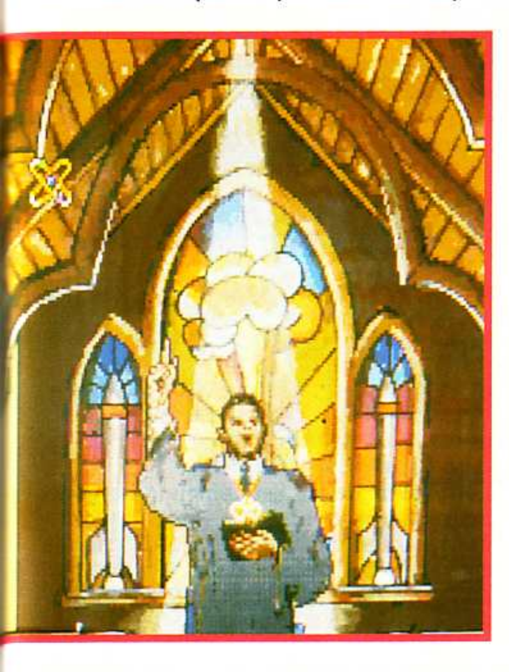


On ne peut pas dire qu'elle ait froid aux yeux, Zoe ! Comment résister à son appel ? Allez, ce ne sont pas quelques pixels colorés qui vont vous effrayer.



CONFIGURATION

Machine : *PC* 286 cadencé à 10 Mhz au minimum.
Format graphique : VGA/MCGA/EGA/Tandy 16 couleurs.
Medias : 10 disquettes 3"1/2 HD.
Carte son : Roland MT-32, LAPC1, Adlib, PS-1 Sound card, Tandy Mediavision Pro Audio Spectrum, Soundblaster, LifeSize sound Enhancer (fourni avec le jeu).
Contrôle : clavier, joystick ou souris.
Place mémoire sur disque dur : 15 Mbytes.
Ram requise : 640 K.
DOS : 3.3 ou supérieur (5.0 recommandé).



gynes, il reste Barth, l'extraterrestre (blague à part, il est idéal pour les débutants).

Quand il faut cliquer, il faut cliquer ! Voilà à quoi se résume l'interaction dans *Leather Goddesses of Phobos*. Toutes les actions s'effectuent à l'aide du curseur, qui se modifie suivant les actions possibles. Ainsi, il suffit de le déplacer sur l'écran pour parler aux gens, prendre un objet, etc. Les discussions se limitent seulement à la possibilité d'aborder un thème et d'obtenir des informations. Sinon, il faut utiliser le bon objet au bon endroit. Les protagonistes sont statiques et le jeu se résume en fait à déclencher des événements clés pour faire avancer l'histoire. Le joueur est trop limité dans ses actions et le « monde » du jeu obéit à des lois trop rigides pour être vivant, réaliste et attrayant. Pourtant ,*Leather Goddesses of Phobos* dispose de bons atouts.

Une heure de voix digitalisées en français, une carte son fournie avec le jeu, ce n'est pas rien quand même. Les graphismes dans leur genre sont de bonne qualité et surtout le thème grivois nous change des éternelles histoires prudes de fées et de citrouilles à la *King Quest* et de tant d'autres. Malheureusement, le jeu proprement dit n'est pas très intéressant, saluons quand même l'effort d'Infocom de publier un jeu qui sort un peu des sentiers battus.

Dans le genre, la série des *Leisure Suit Larry* reste un must.

Marc Menier

On est loin des jeux aventures attrayants dont les principaux atouts sont la musique et les graphismes. Ici, tout repose sur le scénario.

Récidiviste

Steve Meretzky, le concepteur de *Leather Goddesses of Phobos*, n'en est pas à son premier coup d'essai dans le genre. Il a déjà à son actif : *Leather Goddesses of Phobos*, *Planetfall* (1983), *The Hitchiker's Guide to the Galaxy* (1984) et, entre autres, *Spellcasting 101 : Sorcerers get All the Girls* (1990) et *Spellcasting 201 : Sorcerer's Appliance* (1991). Contrairement à l'image que l'on peut avoir de lui au travers de ses jeux, ce n'est ni un illuminé, ni un obsédé sexuel. Ses jeux ont la particularité d'être davantage destinés à des adultes qu'à des enfants. Il est amusant de constater à ce sujet que, dans le monde des jeux micros, le thème de la sexualité et de la violence ont longtemps été tabous. Bien que la majorité des utilisateurs de *PC* (machines coûteuses) soient adolescents ou adultes, les éditeurs continuent à sortir des contines pour enfants en bas âge comme la série des *King Quest* et autres. Ceux-ci sont excellents, mais il serait bien de pouvoir jouer plus souvent à des aventures dont le scénario serait plus osé. Appel aux éditeurs...



Le professeur Sandler observe la planète X avec son télescope, qu'il utilise aussi pour espionner la gente féminine. Science sans conscience...

14 INTERET **Des thèmes passionnants comme celui de *Leather Goddesses of Phobos*, on en redemande ! L'univers sonore est impressionnant et le jeu ne dérape pas dans le mauvais goût.**

TYPE —— **aventure graphique**

PRIX —— **NC**

PRISE EN MAIN —— **17**
Tout est en français, des textes à l'écran jusqu'aux voix digitalisées, en passant par le manuel (très amusant, d'ailleurs !). Le système de jeu est on ne peut plus simple d'utilisation.

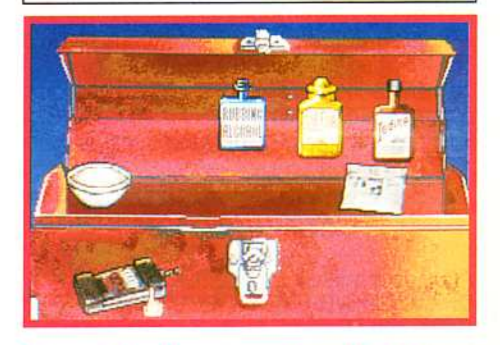
GRAPHISMES —— **14**
Dans la lignée des « comics » américains de l'époque, les graphismes ont un style qui risque de déplaire à certains, même si quelques modèles sont croustillants à souhait.

ANIMATION —— **10**
Les animations sont rares dans *Leather Goddesses of Phobos 2*. Le jeu reste très statique, c'est dommage.

JOUABILITÉ —— **12**
L'interaction est faible. Le jeu se résume trop à une succession d'actions indispensables pour progresser. Le système de jeu est simple. En contrepartie, il est trop limité.

MUSIQUE —— **16**
Des musiques très « fifties » et une carte son spéciale fournie avec le jeu. Infocom a mis le paquet pour vous en mettre plein les oreilles.

BRUITAGES —— **18**
Plus d'une heure de voix digitalisées, et en français s'il vous plaît ! *Leather Goddesses of phobos* va vous décoller les tympans.



L'inventaire des possessions de Zeke.

KGB PC

16 INTERET

- Distributeur : Virgin Games
- Editeur: Cryo
- Programmation : Yves Lamoureux
- Graphismes : Michel Rho & Didier Bouchon
- Musique : Stephan Picq du groupe Exxos
- Animation : Soher Ty
- Scénario : Johan Robson



Situation pour le moins scabreuse dans le bureau du Colonel. Le KGB n'est plus ce qu'il était, voilà les effets de la Perestroïka sur cette vénérable institution.

Distribué par Virgin Games, *KGB* de Cryo est un jeu d'aventure où meurtres, complots et trafic de drogue ne sont que jeu d'enfant. En tant qu'agent du KGB, vous serez impopulaire mais seule la mission compte. Un scénario complexe, des options complètes et pratiques, de quoi satisfaire les plus exigeants. Et n'oubliez pas, il faut réussir la mission sinon, c'est le goulag !

C'est en pleine Perestroïka, période trouble s'il en est, que vous êtes transféré au Département P du KGB, chargé d'enquêter sur la coruption au sein même du service. Au cours d'une simple mission de routine, vous allez vous retrouver mêlé à une sombre affaire où trafic de drogue, kidnapping et meurtres ne sont que broutilles comparés au complot qui se prépare: renverser le président. Bonne chance, Maksim Rukov !

Le scénariste de KGB s'en est donné à cœur joie. Pour vous donner un exemple, en rentrant dans un immeuble d'apparence anodine, on se rend compte qu'en fait, chacun des habitants soit-disant honnête cache des secrets ignobles ou un lourd passé. Mais quand on dit le mot magique KGB, le front des camarades du parti se couvre de sueur et les langues se délient. On va de surprises en surprises dans *KGB*. Pour progresser, il faut faire preuve d'initiative. S'adapter ou mourir, telle est la règle au département P.

Le système de jeu est complet et ergonomique. Tout se fait à la souris, le curseur se transforme selon l'action possible. Ainsi, il suffit de cliquer sur un personnage pour lui parler ou sur une porte pour sortir. En cliquant sur le bouton gauche, un écran d'options apparaît pour changer le curseur

Première mission

Vous devez enquêter sur la mort d'un detective privé, Golitsin, ancien agent du KGB. Une fois sur les lieux du crime, montrez votre carte d'identité au milicien en faction et inspectez le bureau de Golitsin. Prenez les allumettes dans le bureau et n'oubliez pas les piles dans la radio. Ressortez et demandez la clé du tiroir au milicien. Dans ce tiroir, vous trouverez un magnétophone et une coupure de journal. Détruisez-la car, dans la suite du jeu, ce morceau de journal permettrait au truand Holliwood de faire le lien entre Golitsin et vous : le KGB. Avant de quitter les lieux, la sœur de Golitsin fait son apparition. Questionnez-la et donnez lui la permission de partir : elle vous donnera une cassette. Mettez les piles dans la magnétophone et écoutez cette cassette attentivement. Retournez au Département P et donnez-la à Vovlov, votre supérieur. Dites-lui que vous l'avez déjà écouté sinon c'est la porte. Maintenant que vous êtes au courant, il vous confiera le reste de l'enquête : trouver un truand nommé Holliwood



En Union Soviétique (ex-Union, excusez-moi!), les policiers sont toujours charmants. Règle d'or du KGB : toute personne qui n'est pas coupable n'est pas forcément au-dessus de tout soupçon. Qu'on se le dise!



CONFIGURATION

***PC* tous modèles.**
Graphique : VGA/EGA monochrome.
Carte-son : Roland, Adlib, Soundblaster
Contrôle: souris, joystick.
Mémoire additionnelle utilisée.

K comme Kyrandia ou K comme KGB ?

Bien qu'ils soient tous deux distribués par Virgin, ces deux jeux d'aventure sont vraiment différents l'un de l'autre. *Kyrandia* possède des graphismes et des musiques de très grande qualité, deux aspects qui ne font pas partie des points forts de *KGB*. Par contre, le scénario de *Kyrandia* est très simple. On trouve un objet que l'on utilise pour progresser et ainsi de suite. Les situations mortelles ne sont pas courantes. Dans *KGB*, le moindre faux-pas et la sanction est immédiate. Le scénario offre de nombreuses possiblités d'action et d'investigation. Le système de jeu de *KGB* est aussi beaucoup plus détaillé.Si vous voulez faire marcher votre matière grise, prenez *KGB*. Pour le reste, *Kyrandia* est meilleur.





Le curseur change de fonction selon la situation. Si ces options ne vous suffisent pas, un simple clic sur le bouton gauche de la souris et des options plus spécifiques vous sont proposées.



Pour discuter, ou plutôt interroger les suspects, une fenêtre apparaît avec un choix de sujets de discussion.

en action spécifique : se cacher, déplacer un cadavre, etc. Les objets sont gérés comme dans *Shadowgate*, par une représentation graphique. Il existe également des options intelligentes, comme celle qui permet de revenir à une phase clé du jeu ou celle qui revisionne les dernières actions grâce à une fonction « magnétoscope ».

Enfin un jeu d'aventure qui n'a pas froid aux yeux. *KGB* est un jeu d'aventure de grande envergure. Les graphismes donnent une ambiance plus sordide que féerique, les situations sont réalistes et le ton du jeu est résolument dur. Le héros n'hésite pas à tuer, on rencontre des drogués, des prostituées et, surtout, rien ne vous empêche d'être un salaud.

Bien qu'il ne soit pas graphiquement impressionnant, *KGB* est un jeu d'aventure très intéressant et agréable à jouer. A conseiller aux pros.

Marc Menier



En mode dialogue, un zoom est fait sur votre interlocuteur. Vous aurez droit alors aux rares animations de ce jeu: sourcils qui bougent, lèvres qui remuent...

16 INTERET

KGB **est un véritable jeu d'aventure avec une intrigue qui tient la route. Les amateurs peuvent s'abstenir car, pour se faire une place dans les services secrets soviétiques, il faut avoir la puissance déductive de Sherlock Holmes et le métier d'un James Bond de l'Est. L'ergonomie du système de jeu permet une prise en main rapide et impeccable.**

TYPE — aventure

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 14
Toutes les actions se font à la souris ou au joystick. Ne vous inquiétez pas, pas besoin de lire un traité sur la Perestroïka pour rentrer dans le jeu. De plus, le programme sera entièrement francisé.

GRAPHISMES — 13
Dans le style du grand dessinateur Enki Bilal, les graphismes donnent à KGB une ambiance un peu oppressante et même parfois carrément glauque.

ANIMATION — 10
Il n'y a presque pas d'animations. Seulement quelques changements d'humeur sur le visage de vos interlocuteurs lorsqu'ils sont montrés en gros plan.

JOUABILITÉ — 18
Un système de jeu à la souris très pratique. La gestion des objets est simple et ergonomique. Les temps de chargement sont très rapides.

MUSIQUE — 14
Au total, six musiques inédites créées pour le jeu. Certaines d'entres elles mettent la pression sur le joueur et l'oblige à rester vigilant.

BRUITAGES — 14
La bêta version que nous avons testée ne comportait pas de bruitages.

WILLY BEAMISH

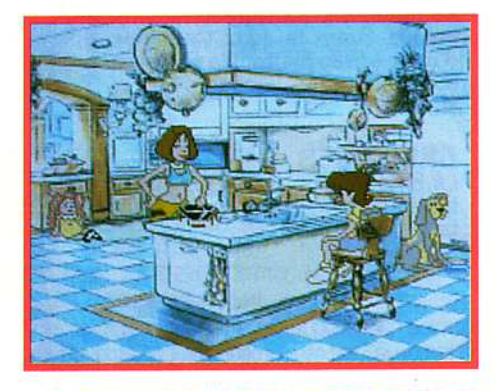
MAC





Vous voilà dans votre chambre : au premier plan, la fameuse console Nintari, objet de toutes vos attentions.

Ça y est ! Il arrive sur *Mac*. *Willy Beamish* est de retour mais il va toujours droit au but... et son jeu aussi, qui reste trop linéaire. Cette aventure est sauvée par un scénario original, plein d'humour et par une réalisation presque parfaite. D'autant que ce type de jeu est plus que rare sur cette machine.



La maman de Willy ne pense qu'à ses soins de beauté et la petite sœur est une surdouée. Toutes les deux ne savent que demander des services qui vous éloignent de votre console. Un conseil : fuyez (après les politesses d'usage)!

Qui ne se souvient du scénario drolatique de *Willy Beamish*, qui étonnait déjà sur *PC*, du fait de son originalité ? Sur *Mac*, c'est une espèce unique. De fait, on n'a pas tous les jours l'occasion d'incarner un petit Américain fan de jeux d'arcade qui promène ou nourrit son chien et sa grenouille, Horny, mange des pizzas aussi gigantesques que plâtreuses avec ses deux meilleurs amis, sauve son papa de deux affreux méchants qui veulent dominer la ville de Frumpton, sans oublier de tondre le gazon du jardin et de discuter avec le fantôme de son grand-père.

Willy Beamish a globalement affaire à des adultes plutôt antipathiques. Le mieux est pour le joueur de les fuir. L'aspect éducatif du jeu n'est donc pas très poussé. S'il est conseillé d'être respectueux, c'est plutôt par tactique. Avec le voyou du quartier, une autre attitude s'impose.

Willy doit généralement rester prudent et gérer son porte-monnaie avec circonspection. Sinon, vu la difficulté du jeu, qui augmente très rapidement, il finira bien vite à l'école militaire ou à l'hôpital. Et le joueur n'aura plus qu'à recommencer la partie. Le contrôle du jeu à la souris est excellent, efficace et simple. Il permet d'obtenir des renseignements (la flèche a une forme de loupe), de faire parler les personnages, de faire bouger Willy (la flèche affiche « Exit ») ou de le faire agir sur un élément du décor comme sur des objets. Un système d'aide renforce encore la simplicité d'accès

■ Editeur : Sierra ■ Conception : Dynamix ■ Distributeur : Ubi Soft ■ Réalisation : Jeff Tunnell ■ Scénario : Tony et Meryl Perutz ■ Direction artistique : Shawn Sharp ■ Animation : Pat Clark ■ Programmation : Louie McCrady

Seconde chance

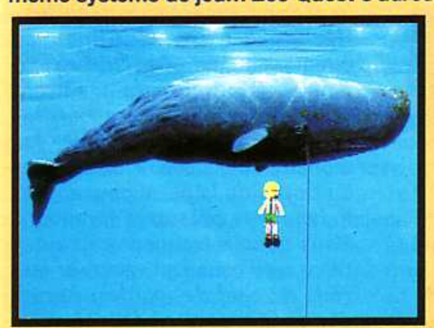
L'originalité de ce qui n'était qu'un jeu de plus sur *PC* devient bien sûr plus frappante sur *Macintosh*. Dommage que les programmeurs n'aient pas profité du passage sur cette puissante machine pour affiner davantage les graphismes des personnages et, surtout, pour accélérer le rythme.

CONFIGURATION

Machine : *Macintosh.* **Ecran :** couleur. **Médias :** 6 disquettes 3"1/2 HD. **Contrôles permis :** clavier, joystick, souris (fortement recommandée). **Notice :** notice technique en français, documentation en anglais (joli cahier d'écolier). **Place requise sur le disque dur :** 12 Mo. **RAM minimale :** 2 Mo.

Willy ne se mouille pas

C'est à *Eco Quest* que l'on peut comparer *Willy Beamish* : même jeunesse des héros, même système de jeu... *Eco Quest* s'adresse cependant à de plus jeunes enfants, il est plus « moral ». Willy doit quant à lui surtout faire preuve de débrouillardise et son objectif (gagner au grand concours de consoles Nintari) n'est pas du tout écologique. D'un côté, on a donc la reconstitution d'un mode de vie quotidien, de l'autre l'accomplissement d'une grande cause par un véritable petit héros. Les différences de scénario expliquent les dissemblances de décors : *Le Grand Bleu* contre *Happy Days* (je ne parle que des décors, bien sûr). Enfin, *Eco Quest* est beaucoup plus facile et beaucoup plus court que *Willy Beamish*. A mon goût, le second est meilleur, mais le choix dépendra de l'âge du joueur.



du jeu. Toutefois, cela devient plus ardu pour ceux qui ne parlent pas couramment l'anglais. Les réponses de Willy entraînent des modifications dans le déroulement de l'histoire et répondre au hasard risque de conduire à des impasses. Quant aux sauvegardes, elles ne sont pas possibles à tout moment, mais fréquemment.

Les décors sont jolis, jamais votre *Mac* n'aura brillé d'autant de dégradés pastel. Les effets de cadrage et de travelling, très cinématographiques, sont impressionnants. La musique est lassante et les bruitages trop rares. Surtout, la linéarité du jeu et sa lenteur sont toujours aussi décevantes.

Mata Bary



Le cauchemar de Willy : l'école militaire. On lui promet, dans la fenêtre de dialogue, qu'il va devenir un homme, mais le joueur va seulement devenir hors jeu. Le système de dialogue impose parfois des choix pour Willy. Le visage agrandi de l'interlocuteur s'affiche également de temps en temps.

La fin des classes commence par une heure de colle...

L'introduction du jeu raconte les premières aventures de *Willy Beamish* : Horny a arraché la perruque du directeur lors de son discours de fin d'année. Vous voilà collé (c'est le début du jeu). Profitez de ces longues heures d'attente pour ouvrir votre pupitre et récupérer deux crayons et une imitation d'un vieux livret scolaire. Vous ne pouvez pas jouer avec votre portable, puisque vous tenez déjà un stylo. Vous pouvez par contre sortir, soit en vous faufilant dehors en douce, soit en vous prétendant malade. Je ne vous le conseille cependant pas, sauf si vous souhaitez explorer le jeu : dans le meilleur des cas, vous revenez au même point. Si la prof vous interroge, soyez respectueux et ne parlez pas de votre grenouille, sous peine de scandale. La cloche finit de toute façon par sonner et vous rentrez chez vous, non sans avoir causé avec votre grand-père le fantôme. Votre chien vous accueille : vous pouvez accepter de le promener ou refuser la balade. Ensuite, dirigez-vous vers votre chambre (premier étage, deuxième porte à droite). Cela vous permettra de vous entraîner sur votre console.

16 INTERET — **C'est l'originalité et l'humour du scénario qui font tout le sel de ce jeu. Mais il est trop linéaire et reste lent. La passivité forcée du joueur lui donnera l'occasion d'admirer les graphismes.**

TYPE — aventure animée

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 19
L'installation est des plus simples... merci *Mac* ! Un système d'aide permet d'apprendre facilement les quelques commandes. Une grande ergonomie, donc. Il faut toutefois parler anglais pour maîtriser le jeu.

GRAPHISMES — 17
Une superbe palette de couleurs à dominante pastel. Au sein des beaux décors offerts par la ville 100% américaine de Frumpton, les personnages à la Disney ne choquent pas.

ANIMATION — 16
On se croirait dans un film, avec de vrais travellings et plongées, qui permettent, par exemple, de passer d'un plan général de la ville à la classe de Willy. Les mouvements des personnages sont réussis.

JOUABILITE — 12
Une gestion facile du jeu, avec un choix entre clavier, joystick ou souris (que je recommande). La lenteur du jeu et sa linéarité limitent toutefois les interventions du joueur.

MUSIQUE — 10
Variées, rythmées, elles restent d'une tonalité monotone et finissent par lasser.

BRUITAGES — 8
Ils sont trop rares et c'est vraiment dommage car un jeu comme Willy Beamish permet une «mise en sons» cocasse. Enfin, je croah...

DIFFICULTE — moyenne
L'excellente ergonomie permet à chacun de découvrir ce jeu. La difficulté augmente cependant assez vite, et il vous faudra faire preuve de jugeote et d'une bonne maîtrise de l'Anglais.

DUREE DE VIE — 16
On joue de longues heures, en partie à cause de la lenteur du jeu. Par contre, celle-ci peut inciter à quitter la partie.



Edito

**Amis du MIB, bonsoir ! Deux solutions complètes dans ce Message In the Bottle d'octobre. Eternam nous a été envoyé par le grand Thomas Alexandre. La deuxième soluce concerne un soft bien plus ancien mais toujours d'actualité dans votre courrier, j'ai nommé les Portes du Temps ! Toujours dans la bouteille, tous les codes pour Ooops Up et Push Over, encore des indices pour Might and Magic III, les premières questions et réponses concernant les grands Hook, Lure of the Temptress ou Bargon Attack, les octets secrets d'Ultima Underworld... N'hésitez pas à nous envoyer toutes vos questions, réponses ou solutions complètes.
Bonne vie, amis !**

Olivier Hautefeuille

SOLUTION COMPLETE - SOLUTION COM

ETERNAM

Bonjour ! Coincé dans Eternam ? Don't worry, me voici. Je vous offre, ce mois-ci, la solution complète de cette aventure. Je vous conseille de n'y puiser que les éléments qui vous manquent afin de ne pas briser l'intérêt de la partie... Bonne chance !

Thomas Alexandre

*Avant de lire ce qui suit, sachez que l'intérêt du jeu réside en grande partie dans les situations comiques qu'il met en scène. Je vous conseille donc de chercher par vous-même et de ne lire cette solution que si vous êtes réellement bloqué. En effet, si vous appliquez à la lettre tout ce suit, vous passerez à côté de plein de gags. D'autre part, discutez avec chaque personnage de rencontre. Si je ne parle ici que de ceux qui sont indispensables au bon déroulement de l'aventure, les autres ne sont pas à négliger. Et pour conclure cette petite introduction, ne vous étonnez pas si vous n'avez pas accès aux tours noires dès le début d'**Eternam**. Ce sont des téléporteurs et vous ne pourrez les utiliser que lorsque vous aurez trouvé les cartes adéquates.*

L'ILE MÉDIÉVALE :

Engagez-vous sur la route et avancez jusqu'à ce que vous arriviez au château. Après avoir eu affaire au molosse, avancez et vous rencontrerez James Bones. Prenez la porte de gauche et saisissez-vous de la friandise qui se trouve sur l'étagère. Montez voir le chef des gardes puis descendez pour discuter avec le garde en admiration devant la statue. Revenez à l'endroit où se trouve Bones et prenez la porte de droite. Ramassez l'allumette puis retournez au couloir central. Avancez droit devant et engagez-vous dans le passage qui s'ouvre devant vous. Un train va vous ramener illico presto à Bones. Repassez par la porte d'où est sorti le train, la voie est maintenant libre. Prenez la première porte sur votre gauche et laissez passer les gardes. Vous pouvez aller visiter leur dortoir en toute tranquillité. Vous y dénicherez une paire de lunettes à infrarouges. Revenez au couloir central et foncez droit devant. Offrez la friandise au garde et il vous laissera passer librement. Vous voici enfin face au Duc Théophile. Après l'avoir écouté et accepté de passer les épreuves, partez sur la gauche et ramassez l'appareil photo dans le débarras. Retournez auprès du garde et sa statue et photographiez-la. Il ne vous reste plus qu'à retourner dans la salle du conseil. N'oubliez surtout pas de reprendre une friandise (toujours sur l'étagère), pour le garde. Allez à droite, passez devant le docteur et prenez les escaliers. Prenez les pelures d'oignon dans la chambre du fils du Duc, puis redescendez l'escalier pour vous laisser tomber dans le trou. Et maintenant, les épreuves vont commencer. Utilisez les pelures d'oignon sur les yeux du mur pour les faire pleurer. Restez sous les yeux jusqu'à ce que vous soyez deux fois plus trempé. Vous pouvez alors traverser sans crainte les deux rideaux de flammes de la pièce suivante. Parlez et l'écho fera tomber la poutre du plafond. Marchez dessus et vous éviterez la trappe secrète. Suivez les flèches et n'accordez aucune attention au monstre. Utilisez les lunettes à infrarouges et suivez le chemin tracé. Utilisez ensuite votre allumette puis poussez la manette de gauche. Placez-vous au centre de la pièce pour sortir indemne de ces sacrés épreuves. Vous vous retrouvez dans une pièce où il vous faut ramasser les clefs du chef des gardes. Après que le Duc vous ait félicité puis confié une mission, il vous donne un couteau. Allez rendre ses clefs au chef des gardes puis retournez dans la chambre du fils du Duc pour emprunter le passage secret que vous a indiqué le propriétaire des clés. Le Duc vous offrira 30 pièces d'or. Vous pouvez alors quitter le château. Poursuivez votre route et quand vous rencontrerez le moine Francescus, dicutez avec lui. Rendez-vous au temple et dites au moine que vous venez de la part de Francescus. Il vous dira comment traverser la mer jusqu'à la prochaine île. Acceptez de rendre service à la femme qui vous demande de porter un pli à sa fille Marianne. Direction le gué et...

L'ILE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE :

Dès votre arrivée, vous serez dépouillé de vos économies. A l'auberge, remettez la lettre à Marianne et elle vous donnera une cocarde pour vous remercier. Allez ensuite chez la veuve Pichut et écoutez-la. Trouvez la ville et discutez avec le pêcheur. Dirigez-vous jusqu'à la place centrale et acceptez de combattre le colosse. Coupez l'élastique de son short avec le couteau offert par le Duc et empochez votre récompense. Vous pouvez alors acheter la boussole à l'homme après le pont. Allez chez le Baron de Hauteville et discutez avec lui. Acceptez de surveiller sa femme pour lui et allez vous dissimuler derrière son paravent. Lorsqu'elle s'assied pour recevoir un message de l'ignoble Nuke, photographiez la scène. Allez raconter ce dont vous avez été témoin au

SOLUTION COMPLETE - SOLUTION COM

Baron et vous gagnerez votre première autorisation pour traverser avec le bac. Quittez la ville et allez chez la femme en bas résille qui vous remettra de l'argent. Insistez auprès d'elle pour récolter au moins 21 pièces d'or. Retournez à la ville et marchez sur la pelouse. Vous êtes arrêté, jugé et condamné à être... décapité. En prison, parlez aux enfants et offrez-leur une pièce d'or, ils vous indiqueront un moyen de vous évader. Descendez dans la ruelle et ramassez les raquettes. Allez discuter avec l'homme du bac puis entrez dans la taverne. Demandez quelque chose de très corsé au tavernier puis allez parler à l'homme qui se trouve en bout du comptoir. Il vous ouvrira un passage secret. Retournez à la demeure entourée de pelouse et entrez (vous pouvez piétiner l'herbe autant que vous le voulez, vous ne risquez plus rien). Parlez au Baron de Basseville qui vous remettra la seconde autorisation. Direction le bac et c'est parti pour une traversée gratuite.

L'ILE HIGH-TECH :
Participez au test. Si vous ne réussissez pas vous serez renvoyé sur l'île précédente.

L'ILE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE :
Prenez le passage secret de la taverne et demandez un passeport pour les tests au contrebandier, cela vous coûtera 10 pièces d'or. Reprenez le bac.

L'ILE HIGH-TECH :
De retour sur l'île high-tech, après avoir pris la navette, allez devant le moniteur et prenez la carte XB25. Entrez dans l'ascenseur et descendez au niveau -1. Discutez avec le responsable énergétique qui vous prête sa carte Y8.223. Cette carte vous donne accès au niveau 1. Rendez-vous au niveau 1 et utilisez la carte sur le distributeur de boissons. Rejoignez ensuite vos quartiers et prenez la carte DF25.T8T dans le tiroir. Il vous faut maintenant aller au niveau 3. Discutez avec les deux programmeurs et récupérez la carte C13.2 qui se trouve sur la plate-forme au dessus. Direction le niveau 4. Parlez à l'équipage de l'Enterprise et regardez dans les jumelles géantes. Un incendie s'est déclenché sur l'île. Vous devez allez le maîtriser. Discutez avec Kirk qui vous donne sa carte Y8.223.
Redescendez au niveau 2 pour voir le Commander. Retournez au niveau 0 et prenez la sortie. Vous vous retrouvez en dehors de la cité high-tech. Suivez la route et prenez à gauche à la première intersection. Une fois arrivé au générateur en feu, Don Jonz se chargea d'éteindre l'incendie. Visitez le reste de l'île. Une fois devant le chaudron géant, sautez dedans.

LA LUNE :
Vous voilà sur la lune où vous aller assister au premier alunissage puis vous discuterez avec Amstrong. Prenez le drapeau américain avant de retourner sur ***Eternam***.

L'ILE HIGH-TECH :
Allez au niveau 5 et installez-vous dans la machine. Ça n'est pas le téléporteur escompté mais... des WC ! Les vrais téléporteurs se situent au niveau 1. Allez-y et entrez dans le tube gris, à droite des balayeurs.

L'EGYPTE :
Dirigez-vous vers la pyramide et en avant pour une série d'énigmes plus mystérieuses les unes que les autres !Allez à droite et prenez la pierre de Josette. Ressortez et entrez dans la tour noire (maintenant que vous avez toutes les cartes, vous pouvez voyager en utilisant les téléporteurs).

L'ILE HIGH-TECH :
Maintenant, il est temps de rendre visite à Mr Spock et demandez-lui de vous traduire la pierre de Josette. Retournez dans le tube gris.

L'EGYPTE :
Revenu dans la pyramide, examinez le mur qui se trouve en face de l'entrée et partez sur votre gauche. Demandez au génie de vous ouvrir la porte et aidez-vous de la traduction de Spock pour traverser la pièce aux dalles. Prenez ensuite le couloir de gauche. Vous arrivez dans une salle ou vous trouvez un sceptre. Utilisez le sur le verre du mur. Ce récipient vous permet d'ouvrir la porte.
Continuez jusqu'à la statue dorée et enlevez-lui sa tête. Laissez la petite abeille tranquille, mais éliminez sans pitié le nid de serpents. Parlez au miroir mural et récupérez les morceaux. Descendez puis prenez à gauche. Ramassez toutes les statuettes et combattez les araignées. Dans la salle des héros (Indy, Superman, etc...), posez le gros morceau de miroir sur le sol et actionnez le piège. Continuez vers le bas et débarrasser vous des quatre abeilles. Nuke apparaît pour vous intimider.
Avancez jusqu'à ce que vous trouviez le couteau et utilisez- le au dessus du verre. Allez ensuite déposer les trois statuettes (orange, jaune et bleue) dans la salle où se trouvent les grosses statues cuivrées.
Remettez les autres statuettes dans leur niche respective (attention, les araignées réapparaissent). Retournez ensuite au couloir des fresques (remettez la tête de statue en place) et posez un petit morceau de miroir.
Posez les autres morceaux en suivant le faisceau de lumière et vous vous retrouvez au centre de la pièce où vous avez laissé les trois statuettes. Mettez les raquettes.
Lorsque le sable tombera, vous vous trouverez dans une salle secrète. Répondez comme suit au Sphinx : Chéops, 18e siècle et 134. Vous voilà devant un sarcophage qui contient le bâton de réduction. Utilisez ce dernier pour réduire la pyramide. Utilisez le téléporteur et vous voilà parti pour...

L'ILE HIGH-TECH :
Entrez dans la douche du fond.

L'ILE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE :
Retournez à la taverne pour rendre de nouveau visite au contrebandier et lui acheter la carte céleste. Ressortez de la ville et reprenez le téléporteur.

L'ILE HIGH-TECH :
Retournez à la bâtisse qui contient le chaudron géant et retourner sur la lune.

LA LUNE :
Donnez la carte céleste à Armstrong. Et revenez ensuite sur ***Eternam.***

L'ILE HIGH-TECH :
Retournez voir les programmeurs. Il vous faut maintenant entrer dans la douche la plus près des balayeurs.

L'ILE MÉDIÉVALE :
Rendez-vous au château du Duc et utilisez le bâton de réduction sur le drakkar. Utilisez encore le téléporteur.

L'ILE HIGH-TECH :
Allez jusqu'au générateur que vous avez réparé, mettez le drakkar miniaturisé à l'eau et redonnez-lui sa taille normale à l'aide du bâton de réduction. Nuke apparaît pour vous intimider avant que vous ne partiez pour...

L'ILE DES DRAGOONS :
Si vous entrez dans la demeure du maître d'armes, posez-lui les questions suivantes : pourquoi terrorisez-vous les gens ? Vous n'avez pas l'air très aimable ? Vous n'avez pas l'air si vieux que ça ? Ça s'arrose ? Entrez dans le palais du Prince Dragoon et allez tout de suite sur la droite, jusqu'à ce que vous arriviez à l'alchimiste. Prenez l'os radius telecommandus cubitus et parlez à l'alchimiste. Ressortez du palais et filez chez le savant dragoon exilé. Parlez-lui et montrez le drapeau américain, vous serez pris pour le sauveur dont parle la

SOLUTION

prophétie. Donnez-lui la télécommande et il vous offrira en retour une parfaite panoplie de tueur de prince. Rendez ensuite visite à l'ermite qui vous parlera de la prophétie puis revenez au palais. Filez tout droit jusqu'à ce que vous soyez capturé. Demandez au Prince Dragoon que l'on vous accorde un dernier vœu. Vous vous retrouverez alors dans le harem. Discutez avec la fille du Baron de Hauteville. Ramassez les trois champignons et utilisez le vert qui vous rendra invisible. Descendez, faites tomber la poutre et traversez pour récupérer le diamant. Ressortez du harem et filez vers le nord. Allez vers la droite pour prendre les boules de pétanque et l'os. Retournez sur votre gauche et utilisez le diamant pour couper le miroir. Descendez la pente avec précaution et, avant d'arriver en bas, utilisez l'os pour neutraliser le lézard géant. Prenez la sortie la plus à droite. Allez à gauche et cachez-vous derrière le pilier. Lorsque le cuistot est à ses fourneaux, prenez les épices et remplacez-les par le champignon tout rond. Dissimulez-vous à nouveau derrière le pilier et sortez de la pièce. Partez vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez le fils du Duc Théophile. Utilisez les boules de pétanque sur la cellule vide pour faire contrepoids et ouvrir la geôle du prince. Il vous offre un pipeau et part délivrer la fille du Baron. Utilisez le pipeau devant la statue du serpent et empruntez le passage. Eliminez le Prince Dragoon à l'aide de la parfaite panoplie de tueur de prince et ramassez la clé en forme de serpent. Retournez l'utiliser sur la statue du serpent. Sautez dans le trou. Devant le lac aux requins, activez deux fois de suite le levier, puis traversez à la nage. Lorsque vous arrivez devant le gouffre, partez sur la droite et poussez le rocher. L'eau éteindra le feu. Allez à gauche du rocher et repoussez-le afin que le trou se vide. Descendez et dirigez-vous vers la fenêtre pour assister à l'accomplissement de la prophétie et à la défaite de Nuke !

SOLUTION

PC DUNK MAN

Bonjour ! Je suis un nouveau PC-iste... Voilà quelques astuces pour tous les amateurs.
*Dans **Métal Mutant**, pour avoir toutes les armes, éditez, grâce à PC Tools par exemple, le fichier CAC40.FIC. Ensuite, remplacez les octects 10 0B FF FF FF FF FF FF FF 4A FF FF 00 00 01 00 01 par 00 00 00 00 00 00 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00.*
*Dans **Ultima Underworld**, dans le répertoire de sauvegarde, éditez le fichier PLAYER.DAT et placez un FF à l'offset 221.*
*Pour ma part, je cherche des cheat modes pour **P47**, **Epic**, **Gods**, **Bat**, **Immortal**, **Panza**, **Supremacy** et **Blues Brothers**. Je suis bloqué au quatrième niveau dans **Bart Simpsons**, à l'endroit des dalles qui disparaissent... Merci d'avance.*

TRAFALGAR, COCOTTE, CHRISTIAN R. ET FABRICE 2

*Grâce à ces fanas de **Push Over**, voilà les cent codes du jeu :*
Niveau 1 : 00512
Niveau 2 : 01536
Niveau 3 : 01024
Niveau 4 : 03072
Niveau 5 : 03584
Niveau 6 : 02560
Niveau 7 : 02048
Niveau 8 : 06144
Niveau 9 : 06656
Niveau 10 : 07680
Niveau 11 : 07168
Niveau 12 : 05122
Niveau 13 : 05634
Niveau 14 : 04610
Niveau 15 : 04098
Niveau 16 : 12290
Niveau 17 : 12802
Niveau 18 : 13826
Niveau 19 : 13314
Niveau 20 : 15362
Niveau 21 : 15878
Niveau 22 : 14854
Niveau 23 : 14342
Niveau 24 : 10246
Niveau 25 : 10758
Niveau 26 : 11782
Niveau 27 : 11270
Niveau 28 : 09222
Niveau 29 : 09734
Niveau 30 : 08718
Niveau 31 : 08206
Niveau 32 : 24590
Niveau 33 : 25102
Niveau 34 : 26126
Niveau 35 : 25614
Niveau 36 : 27662
Niveau 37 : 28174
Niveau 38 : 27150
Niveau 39 : 26638
Niveau 40 : 30734
Niveau 41 : 31246
Niveau 42 : 32270
Niveau 43 : 31758
Niveau 44 : 29726
Niveau 45 : 30238
Niveau 46 : 29214
Niveau 47 : 28702
Niveau 48 : 20510
Niveau 49 : 21022
Niveau 50 : 22046
Niveau 51 : 21534
Niveau 52 : 23582
Niveau 53 : 24094
Niveau 54 : 23070
Niveau 55 : 22558
Niveau 56 : 18494
Niveau 57 : 19006
Niveau 58 : 20030
Niveau 59 : 19518
Niveau 60 : 17470
Niveau 61 : 17982
Niveau 62 : 16958
Niveau 63 : 16510
Niveau 64 : 16511
Niveau 65 : 17023
Niveau 66 : 18047
Niveau 67 : 17535
Niveau 68 : 19583
Niveau 69 : 20095
Niveau 70 : 19071
Niveau 71 : 18559
Niveau 72 : 22655
Niveau 73 : 23167
Niveau 74 : 24191
Niveau 75 : 23679
Niveau 76 : 21631
Niveau 77 : 22143
Niveau 78 : 21247
Niveau 79 : 20735
Niveau 80 : 28927
Niveau 81 : 29439
Niveau 82 : 30463
Niveau 83 : 29951
Niveau 84 : 31999
Niveau 85 : 32511
Niveau 86 : 31487
Niveau 87 : 30975
Niveau 88 : 26879
Niveau 89 : 27647
Niveau 90 : 28671
Niveau 91 : 28159
Niveau 92 : 26111
Niveau 93 : 26623
Niveau 94 : 25599
Niveau 95 : 25087
Niveau 96 : 08703
Niveau 97 : 09215
Niveau 98 : 10239
Niveau 99 : 09727
Niveau 100 : 44543
Bonne chance à tous !

DM

*Salut à tous. Voici quelques codes pour **Impact** sur Atari ST...*
Niveau 11 : GOLD
Niveau 21 : FISH
Niveau 31 : WALL
Niveau 41 : PLUS
Niveau 51 : HEAD
Niveau 61 : FORK
Niveau 71 : ROAD
Niveau 81 : USER
Atchao.

DAD OF IMPACT

*Voilà quelques astuces pour le jeu **Epic**. Les codes sont les suivants*
AURIGA
CETHEUS
APUS
MUSCA
PYXIS
CETUS
Pour modifier les paramètres du jeu (vies, armes, ordre des missions, pour voir la séquence finale ou choisir le mode « vies infinies »), voilà une petite astuce qui ne fonctionne malheureusement qu'une fois sur deux.
Lorsque la démo retraçant le début du jeu se déroule (départ de la planète à cause du soleil, etc.), retirez la disquette 1 du lecteur et insérez la disquette 2. Un écran plein de chiffres apparaît alors. Tapez le code suivant : REMALAMAIIH. L'écran va faire un très bref flash. Tapez alors ce second code : DJAUQUE. Si tout a bien fonctionné, un menu d'options devrait apparaître.

ST FRIEND

*Encore quelques « plus » pour **Epic**, des codes :*
FORNAX
CAELUM
CORVUS
... et des astuces pour les missions V et VII. Pour obtenir encore plus de points, il faudra détruire les chasseurs ennemis uniquement lorsqu'ils sont en mouvement.

TILTUS

Merci aux Alien Prost pour leurs traces de pneus... Impossible de les faire paraître pour le moment. Mais plus tard, peut-être.

STEPHAMIGA

Salut à toutes les aventurières et aventuriers perdus... Je viens vous offrir mon aide.
*Pour ceux qui se lassent de regarder le Pont-neuf de **Bargon Attack**, utilisez le muticiel sur la première, la troisième et la sixième gargouille. Un passage s'ouvrira et ... surprise !*
*Dans **Moktar**, voilà un truc pour avoir 99 vies. Lorsque vous mourez, appuyez simultanément sur les deux touches Amiga et sur « C ».*
Bonne chance à tous et à bientôt sur le Message. J'attends avec impatience vos trucs...

TILTUS
Pour Stephanamiga, dans **Bargon Attack**, *devant la statue, il faut utiliser la fiole sur les plantes. Des dalles apparaissent alors. Place-toi devant le coffre et reviens sur les dalles. Pour répondre aux questions de la statue, il faut choisir la couleur désirée en se positionnant sur telle ou telle dalle, puis tirer avec le muticiel sur le brassard de la statue pour valider tes réponses. Il faudra répondre noir, blanc, rouge, puis jaune et bleu. A plus.*

MEGA SUPER XTRA
Salut ! Je cherche des tips, sur MSX (oui, oui, vous avez bien lu !), pour les jeux **Salamander**, **Penguin Adventure** *et* **Knightmare.**
Sinon, n'hésitez pas à me demander de l'aide si vous êtes bloqué dans **Maze of Galious**, *ou si vous cherchez des objets cachés dans* **Goonies**. *Dans l'immédiat, voici un code pour le stage 60 de* **King's Valley 2**: *OAPBHOEP (avec 77 vies, pas mal !).*
Merci d'avance et à la prochaine.

GIL-GALAD
J'ai encore besoin de vos lumières, vous qui avez vaincu le superbe **Eye Of the Beholder 2**.
Voici mes questions :
1) J'aimerais savoir comment je dois placer les objets magiques dans l'alcôve du fond de la pièce dans le niveau 2 de la tour 2.
2) Comment retirer l'Eye of Talon lorsqu'on le place dans le trou ? Lorsque je re-clique dessus, il disparaît !
3) Comment accéder aux autres salles du niveau 3 de cette même tour ? Je suis bloqué là où il faut introduire deux clefs pour ouvrir une porte en verre.
4) Comment enfermer les méduses sur les dalles. J'ai essayé des heures entières sans y pouvoir parvenir.
Merci à tous.

AMIGAMAN
Comme beaucoup d'aventuriers, je suis à la recherche de solutions pour le superbe **Black Crypt**. *N'y aurait-il donc personne pour éclairer nos lanternes ?*
A ce jour, je cherche encore Ogreblade la Maudite, l'épée qui me permettra de venir à bout de la Two Headed Beast, l'ignoble créature au service d'Estoroth, notre ennemi juré commun.
Un grand merci à tous.

MATINOU K.
Salut, je vous écris de Pologne. Sur STE, dans **Falcon** *et les deux « missions disk », vous gagnerez de la vitesse en appuyant sur HELP et en piquant du nez. Pour le plein d'armes, appuyez sur CONTROL et X en plein vol. Cela ne fonctionne pas sur MD2. Encore une astuce : pour atterrir n'importe où, et sans abîmer son train, voilà ce qu'il faut faire. Pendant toute l'opération, maintenez la touche HELP enfoncée. Gagnez si possible de l'altitude, éteignez le réacteur, ouvrez si possible les volets et le frein pneumatique. Votre vitesse et votre altitude vont, bien sûr, chuter. Attention, il faut que votre vitesse soit nulle au moment où vous touchez le sol. Vous voilà bientôt sur la terre ferme ! Vous avez alors deux possibilités : soit vous éjectez, soit vous roulez au risque d'abîmer le train.*
Voilà, à bientôt et sachez que « salut » se dit « czesc » en polonais. Alors, czesc et à bientôt !

TILTUS
Pour Jocker, voilà l'aide qu'il te fallait en ce qui concerne **Bargon Attack**. *Sur* **Bargon**, *après être sorti de la grotte et avoir atteint la passerelle. Il faut que tu te places tout au bout de ce pont et que tu utilises la muticiel sur la dalle où tu es placé. Appuie sur le bouton de droite, reviens sur la dalle et réutilise le muticiel sur celle-ci. Bonne chance pour la fin de l'aventure.*

MAX
Pour Amok, merci d'avance pour **Lure of the Temptress**. *Au sujet de* **Hook**, *tu obtiendras le pantalon dans le bar de Roger. Il faut acheter trois chopes de bière et les offrir au pirate de gauche. Il s'endormira bientôt et... à toi la culotte !*

TIGI THE WARLOCK
En réponse à Danielle et Patrick. Il n'y a aucun moyen de payer l'homme qui nous demande « pay me », dans la barque. Il s'agit d'un bug qui « casse » un peu la fin du jeu...
Pour **Legend** *maintenant, dans le donjon de Treihadwyl, je suis bloqué comme l'étaient Amidragon et Vincent. Personne pour nous aider ? Il s'agit donc du niveau 2. J'obtiens un laissez-passer pour aller voir le roi. Mais une grille s'est refermée et m'empêche de retourner à l'entrée du donjon. Il me manque la cinquième clef. Et puis, l'énigme de fin de niveau me semble bien complexe. Vite, s'il vous plaît, une solution complète ! Un grand merci à tous.*

MAX
Pour Amigavaillant qui se bat dans **Hook**, *tu ne retrouveras la fée Clochette que bien plus tard. Pour le moment, empoche le dé et une branche de l'arbre situé à l'extrême droite de l'écran. Ensuite, va aux « vengeurs » : tu verras un filet sur les tonneaux. Prends-le, examine-le, tu trouveras une corde. Il faut utiliser cette dernière sur la branche que tu as ramassée et tu obtiendras alors un arc...*
Dans l'atelier des garçons perdus, donne les oeufs. Tu auras en échange un morceau d'élastique. Sur l'atelier, une flèche spéciale pour attraper la flûte... Ensuite, fais quelques sauts sur le « flanc de la falaise », jusqu'à ce que l'un des garçons te propose d'essayer le saut à l'élastique. Bonne chance pour la suite.

FABE PC
Pour Titi, voici tout ce que je puis t'apprendre sur l'ancien **Dossier Kha**. *Je vais enchaîner les ordres assez rapidement, pour être avant tout efficace...*
Prendre news, lire news. Entrer dans la maison, allumer lampe, prendre flacon, aller à gauche, deux fois. Ouvrir tiroir, éteindre lampe, développer plaque, prendre photo, allumer lampe. Revenir dans le couloir, aller à droite, voir téléprinter, revenir dans le hall et aller à gauche. Voir tableau, ôter cadre, un coffre fort protégé par un code à trois lettres se trouve derrière. Pour l'ouvrir : utiliser les touches 1 et 3 du pavé numérique pour déverrouiller. Quand le bip change de sonorité, passer à la lettre suivante avec 4 ou 6. Quand le code est OK, ouvrir le coffre, prendre clef, revenir au couloir et aller à gauche. Prendre boîte, revenir au couloir et aller à droite. Prendre le démagnétiseur. Revenir dans le hall, aller au sous-sol (touche 9), avancer jusqu'à entrer dans la pièce où se trouve une « drôle de machine ». Ouvrir porte, aller à gauche, puis à droite. Voir classeur, prendre lettre et ôter tiroir. Il faut trouver la bonne combinaison à cinq chiffres de ce clavier électronique explosif... Voici à mon avis la meilleure solution. Tapez cinq « 0 ». S'il y a un « 0 » dans le code, il apparaîtra à la bonne place. Imaginons qu'il soit en deuxième position, il faut ensuite taper « 10111 » puis voir si l'un des « 1 » est en place. Et ainsi de suite pour 2,3, etc. Lorsque la combinaison est bonne, le classeur se déplace et dévoile une porte cachée. Revenir au pupitre de commandes, aller à gauche, mettre scaphandre et revenir dans le hall. Monter l'escalier (touche 7), aller à gauche. Il faut déplacer la carafe à l'aide des touches 1 et 3, et faire tomber le produit avec la touche 8 (la formule chimique est sur la photo, les proportions dans la« lettre »). Prendre carafe. Revenir dans le couloir, aller à droite, jeter carafe. Tourner manette, allumer four. Il faut tourner le thermostat au niveau 4 (je n'ai pas essayé les autres chaleurs) à l'aide des touches 1 et 3. Le scaphandre protège des flammes, mais attention à la réserve d'oxygène... Après 3 ou 4 minutes, la carafe se transforme en cristal. Augmenter la qualité du cristal avec les touches 7, puis 9 jusqu'à 100 %. Redescendre au sous-sol et jeter le cristal dans la machine de la salle de droite. Il est possible maintenant de manipuler la machine de gauche mais pourquoi faire, mystère ?!
On peut également mettre en marche la « drôle de machine ». Il suffit de tourner la manette. Pour la suite, je n'ai plus d'indications, mais seulement des questions. Comment ouvrir le sas, à quoi servent la carte murale, le démagnétiseur et l'antenne ?
Ah, encore une petite astuce. Il est possible d'obtenir la liste des objets en éditant le fichier SUJETS.FIC (ou tout simplement grâce à la commande du DOS : TYPE SUJETS.FIC). La liste des actions se trouve de même dans le fichier ACTION.FIC.
Voilà, à très bientôt sur le « Message » pour tout ceux qui trouveront de nouveaux indices.

KISS COOL
Salut à tous. J'ai terminé **Robocop III** *et 10 heures de jeu, dont passées à m'entraîner en mode arcade.*
Un petit « plus » pour EMG, même si Atariman a déjà répondu à sa question. Dans Robocop III, donc, il faut détruire tous les phares avant de s'attaquer au réintégrateur. Si l'écran vire au blanc, c'est que tu as

gagné. Sinon, inutile de te lancer dans les égouts avec si peu d'énergie.

TILTUS
*Pour Eric qui nous écrit de la Suisse, dans **Hook**, tu pourras saisir la veste qui sèche sur le fil si tu agis comme suit. Monte sur le balcon, à gauche, et actionne la porte. Attends un peu... et recommence, puis passe très vite de l'autre côté. Tu dois te rendre le plus rapidement possible derrière la place des pirates, là où se trouvait l'ancre, et utiliser le piquet que tu as obtenu en début de jeu. Pour les pièces d'or, la première se trouve dans la veste. En ce qui concerne les deux autres, c'est un peu plus compliqué. Il faut aller voir le docteur Chop et lui demander comment gagner de l'argent. En échange de vos dents en or, vous obtiendrez les deux pièces manquantes.*
Pour les aimants maintenant, il s'agit des tailleurs pirates. Tu pourras acheter des aimants grâce aux pièces d'or trouvées dans le bateau de Crochet, près de la grille de la prison.
Bonne chance.

LORD DEEBO
*Pour Fred qui cherche à vaincre le concours de saut de grenouilles dans **Willy Beamish**, voilà ma technique. Donne le bulletin d'inscription au juge le plus à droite. Et donne le bocal contenant des mouches à Horny. En fait, c'est Turbo Frog qui va manger ! Répète cette opération jusqu'au début de la course, et fais une sauvegarde avant le départ !*

TILTUS
*Pour **Superjoy**, je ne comprends pas ton problème... Dans **Explora II**, te voilà à l'époque 12. Il te suffit alors d'utiliser le spectre d'or sur le roi, puis de suivre ses instructions. Avance deux fois, utilise la corne de bœuf sur la bouche de Roland, il te donnera Durandal ! Reviens à la machine, et utilise l'épée dans le générateur. C'est fini !*

BUG
Quelques trucs et questions sur PC...
*Dans **Iceman**, pour venir à bout du bateau russe, il faut tirer tous les missiles au début, plonger au fond de l'océan et aller sans arrêt de tribord à bâbord... Lorsque l'ennemi lâche ses torpilles, utilisez tout de suite un « decoy ». Mais attention, il ne faut pas utiliser ce leurre lorsque la ligne rouge apparaît. Il pourrait exploser trop près de votre sous-marin et l'endommager ! Enfin, n'oubliez pas le « silent running ».*
Pour moi maintenant, toujours dans Iceman, qui me dira ce qu'il faut faire pour quitter les icebergs ? J'y tourne en rond depuis trop longtemps et le paysage ne change jamais... C'est affreux !
Merci d'avance.

GUY
*Heureux possesseurs de **Kick Off II + The Final Whistle**, sur Amiga, vous pouvez modifier comme bon vous semble les caractéristiques des joueurs des équipes de coupe et de championnat. Pour ce faire, munissez-vous d'une disquette de sauvegarde et d'un éditeur de secteurs. Les informations qui vous intéressent sont regroupées par bloc. Visionnez votre disque et vous verrez sans doute apparaître ces données sous la forme suivante :*
- le nom de chaque équipe est stocké sur 21 octets (maximum de 20 caractères ascii et un octet nul à la fin du nom).
- le nombre de joueur de l'équipe est indiqué dans l'octet suivant.
Viennent ensuite les informations concernant chacun des joueurs de l'équipe. A chaque fois, ce sont 54 octets d'information, partagés comme suit :
- 16 octets pour le nom du joueur
- l'âge
- le poste (01 = gardien, ..., 04 = attaquant)
- deux octets vides
- taille
- poids
- résistance
- constitution
- vitesse
- agilité
- agressivité
- flair
- passe
- tir
- tackle
- gardien
- un octet libre
- numéro de sélection (de 01 à 0E)
Maintenant, rien n'empêchera Luis Ferdanez de retrouver le doux nom de Luis Fernandez, et vous pourrez jouer avec un Jean-Pierre Papin de 2,55 mètres, pesant quelques 255 kilos et tirant encore plus vite que l'ombre de Lucky Luke ! Bons matchs !

XIII
*Encore quelques petites aides pour **Might and Magic III**. C'est du vrac !*
En ce qui concerne les principales sections des pyramides :
Principale = primary
Alpha = Warp
Bêta = sublevel
Central = creators
Les réponses aux diverses énigmes :
Miroir = escalier
Echo = demain
Obscurité = chaîne
Et quelques tuyaux maintenant :
- Il faut apporter les perles de beauté à la reine des pirates.
- Pour libérer la licorne, donner beaucoup d'amour à la demoiselle qui se trouve dans les marais de Swamp. Pour que les hommes de votre équipe tombent amoureux, nagez à l'extrême limite du territoire (coin inférieur gauche de la carte) et vous rencontrerez votre bien-aimée (une hutte que vous ne trouverez pas répertoriée sur la carte...).
- Pour obtenir la clef des pyramides, il faut casser la boîte qui se trouve dans la petite île de Keystone. Si vous manquez d'énergie, utilisez alors des potions de force.
- Prenez toute les richesses des différents châteaux avant de donner toutes les Orbes au souverain de votre choix.
Hélas et pour conclure, tout comme mon valeureux confrère Gilles PC, et malgré mes très nombreuses offrandes en l'honneur de Bellum, il m'est impossible de trouver la carte de séquence d'hologramme 001. Pourtant, j'ai exploré l'ensemble du territoire, et je suis bien certain qu'il s'agit de la dernière quête. Aidez-moi, vous qui avez su résoudre ce problème ! Merci d'avance.

TILTUS
*Salut à Amiga Ninja et bienvenu dans la bouteille ! Pour **Eye of the Beholder**, il faut te servir de la notice du jeu... C'est plus sûr ! En ce qui concerne **Monkey Island II**, le début de solution que tu recherches est paru dans Tilt 101 page 134. Bonne chance et à bientôt.*

JACK SK
*Pour tout ceux qui galèrent dans **Legend**, voilà quelques conseils en ce qui concerne les passages vraiment difficiles et les énigmes qui présentent des ruines dessinées au sol et inaccessibles.*
- Le sort « missile surround damage missile damage » a des effets différents du sort « missile surround missile damage ». Il faut aussi choisir avec précision le point d'impact du sort.
- Lorsqu'un téléport bloque l'accès d'un coffre, il faut paralyser un personnage de façon à ce qu'un autre puisse ouvrir le coffre sur le côté.
- Lorsqu'un téléport vous envoie vers un autre téléport et vous ramène au point de départ indéfiniment, il faut l'entourer de trois autres personnages. Faites en passer un sur le téléport, ce qui bloquera l'autre de l'autre côté de la pièce. Si un perso sort alors de la pièce, les trois autres, même bloqués, suivront.
- Lorsqu'un téléport bloque l'accès à un coffre et vous envoie sur quatre cases différentes, le passage est cette fois impossible d'accès... Sauf, si un ennemi prend position sur une des cases !
- La réponse pour Moonhenge est « Druids », et pour la Dark Tower, « Kilijan ».
*Pour ma part, j'ai terminé Treyhadwill, Fagranc niveau 4 qui m'emmène à la Dark Tower, qui me ramène à Fagranc niveau 5 et 6. Mais où trouver la deuxième « skull key » du niveau 5 ? Les taverniers me signalent des égouts à Balenhahm et puis, plus rien ! Je suis donc bloqué dans les égouts avec ma « bronze key », et à Fagranc sans ma « skull key » Dernière question, quelles sont les réponses pour le **Lord of Chaos Tetrahagael** ?*
Merci et, à tous, je souhaite bonne route !

DUNE
Moi, Dune, noble habitant d'Arrakis, je t'envoie ce petit message... Chaud devant, chaud devant, deux astuces pour Amiga !
*Pour **Moonstone**, essayez de garder le plus longtemps possible votre armure de base. Ainsi, au lieu de donner un objet magique au druide pour avoir une vie supplémentaire, il suffira de donner cette armure, sans qu'elle disparaisse pour autant. La ruse !*
*Dans **Panza Kick Boxing**, ce super simulateur de boxe, pour l'entraînement, essayer le tir automatique. Ça cartonne ! Atchaoo bonsoir !*

AMIGALONNE
SVP, j'aimerais savoir comment terminer le jeu **Celtic Legend**... *En effet, en mode deux joueurs, je trucide Sogrom sur toutes les îles, mais cela ne m'amène pas à la victoire. Comment faire ? Merci.*

YANN
Impossible de passer le deuxième écran de **Space Ace** *sur Amiga. Un coup de pouce, please !*

JULIEN
Dans **Lure of the Temptress**, *sur Amiga, comment faire pour trouver le magicien Taidgh ? J'ai découvert sa maison, j'ai su y entrer (crochet)... mais impossible de découvrir ce personnage, ni aucun autre. Dernière question, comment entrer dans le château ? Merci d'avance.*

JIMMY JEFF
Quelques trucs sur mon ami Ga... Pour **Leander**, *le code LVFT vous donnera des vies infinies. Dans* **Final Fight**, *pressez F1 pour profiter d'un jeu « plein écran ».*

NICOLAS
A l'aide ! je suis bloqué dans **Cadaver** *sur Atari ST. Au troisième niveau de la cinquième mission, j'ai récupéré le sort de Calarian mais la seule issue est verrouillée. Que faire ? Merci de m'aider.*

CYRILLE THE SPEEDBALLER
Voilà quelques questions qui trouveront réponses, je l'espère, dans le « Message ».
Dans **Addams Family**, *comment passer le premier niveau ? J'ai tué le monstre, le fils de Gomez me donne un code d'accès. Alors, je reviens au niveau du monstre... Il n'est plus là bien sûr, mais impossible de ressortir de ce tableau. Etrange, non ?*
Je cherche également un cheat mode valable pour **Shadow of the Beast**. *Pour* **Speedball 2**, *quelqu'un saurait-il comment mettre toutes les caractéristiques au maximum.*
Merci d'avance et à plus.

AMOK
Au secours ! **Cadaver** *numéro 1 est un jeu fantastique ! Quand j'aurai réussi à passer le niveau 2, je serai le plus heureux des Ataristes que la Terre ait jamais porté ! Cela fait bientôt six mois que je me mets les nerfs en pelote sans y arriver. Alors, je lance cet appel au secours en espérant que, même s'il ne s'agit pas d'un logiciel très récent, quelques aventuriers pourront tout de même répondre dans le « Message ».*
Voilà où j'en suis :
87 % de santé, 1 657 pièces d'or, niveau 2 (73 %), niveau éclaireur. Je possède deux clefs qu'il faut utiliser dans le labyrinthe, mais où ?
Pour les sorts, je possède :
- éloignement des monstres
- gel
- lire le langage
- dissipation des pièges
- missile magic
- potion
- bénir la potion
- dormir
- carte
- explosion cérébrale
- ouvrir les portes
Et aussi potion, bouclier, rapidité, guérir poison, trois jeux d'armes Shirikan, téléport des cpt. AXEL, MAGUS, BROKSON, RAGNARD et GRUNBOLD, et enfin l'urne du cpt. AXEL.
Quand je rentre dans la chambre des capitaines, je n'ai plus d'armes. Je pose l'urne du cpt. Axel sur la stèle et là apparaissent des diamants qui tombent du ciel. A supposer que je les prenne et (ou) que je tire le levier de la pièce de derrière, il ne se passe rien. Par contre, me voilà bloqué dans cette pièce en permanence. Impossible d'en sortir, je suis obligé de faire un « reset » si je veux rejouer !
Existe-t-il un STiste, (ou même un Amigaiste) qui puisse me sortir de ce mauvais pas ? Merci beaucoup tout plein d'avance !

SIR CANEGHM
Salut à tous. Voilà encore de l'aide pour les amateurs du génial **Might and Magic III**.
Lorsque l'on a libéré de nouveaux personnages et que l'on ne veut pas changer de mercenaire, je vous conseille de prendre tous les objets intéressants à ces persos (clefs, potions, armes, etc.). je vous conseille aussi de lancer très souvent le sort « oeil de magicien ». Il permet de découvrir les passages secrets et les salles cachées, en particulier dans les châteaux. La carte des pyramides (qui vous permettra d'accéder à toutes les pyramides) se trouve sur le mont Keystone, sur la plus grande des îles. Dès que vous aurez cette carte, je vous conseille de faire assez rapidement un tour dans les pyramides. On y trouve beaucoup d'objets très intéressants, des codes et des orbes de pouvoir très recherchés par les rois. Les codes qui suivent proviennent de la première pyramide.
Le remède contre le vieillissement anormal se trouve dans l'île immergée, dans la baie des piranhas. Pour faire émerger cette île, il faut donner le code « youth » à la statue à trois têtes qui se trouve dans la première pyramide.
Vous le savez peut-être déjà, le mot de passe pour entrer dans le secteur principal de la machine est « PRIMARY ». Le code pour le donjon du château de Greywind est « NIAHUM », celui pour le donjon de Blackwind est « TEN ». Il faut dire au Slithercult que c'est Epsilon qui vous envoie. Pour le donjon du sombre guerrier, le nombre est 314. « Si vous utilisez la clef, MOOSE sera WEEDS » : il s'agit de la cathédrale du Carnage dans le pays des Gargoles. Inscription dans l'ancien temple de Moo : nord, ouest, nord, est, sud.
Le code de désactivation dans la Cathédrale du Carnage est JVC. Le code pour les boîtes bleues dans le château de Whiteshield est SMELLO. Mais attention, une fois les boîtes ouvertes, les chevaliers seront libérés de leur cage. Les deux moitiés du code pour l'ordinateur du navire sont 645 et 231. Il y a 31 orbes de pouvoir. Le mot de passe pour les yeux de l'éternité est LUEUR, celui pour le puits des larmes est YEUX, celui pour l'instant de destruction est PLEURS.
A moi maintenant. Où se trouve la corne spiralée et l'antique coursier ? Quel est le code pour les boîtes bleues du château de Bloodreign ?
Enigmes :« qu'est-ce qui est trop pour un, suffisant pour deux et rien pour trois ? », « Qu'est-ce qui monte et descend mais ne bouge jamais ? », « Plus il y en a, moins on en voit. ».
A quoi sert la séquence d'hologramme 004 trouvée dans la Cathédrale du Carnage ? Comment donner l'amour à Trueberry ? Quelle coupe boire dans la Cathédrale du Carnage ? Quel est le jour de l'année où les coffres des îles de sable ne sont pas des illusions ?
En espérant que mes explications vous ont aidé et que certains des plus valeureux pourront répondre à toutes mes questions, je vous souhaite le bonsoir.

DORYLEE
Après bien des heures de lutte, je me permets de vous communiquer tous les plans de Ooops Up. Comme cela, si jamais vous aviez abandonné le jeu devant un problème insurmontable, voilà de quoi repartir à zéro. (Merci aussi à Michel et Stéphane).
Planète 1 : PO01
Planète 2 : DK51
Planète 3 : 30FJ
Planète 4 : FL59
Planète 5 : Q058
Planète 6 : FA20
Planète 7 : 5F6J
Planète 8 : CKD4
Planète 9 : NF05
Planète 10 : D04G
Planète 11 : 40V8
Planète 12 : FDL0
Planète 13 : V03D
Planète 14 : 49F8
Planète 15 : WAQD
Planète 16 : X038
Planète 17 : UU09
Planète 18 : 40FJ
Planète 19 : X03C
Planète 20 : DK49
Planète 21 : G8LD
Planète 22 : P49X
Planète 23 : A0A5
Planète 24 : 39VS
Planète 25 : XPE4
Planète 26 : FE5C
Planète 27 : CXE5
Planète 28 : 32H4
Planète 29 : PD30
Planète 30 : 10F4
Planète 31 : D947
Planète 32 : FD4G
Planète 33 : DK48
Planète 34 : 206G
Planète 35 : DK39
Planète 36 : DGLO
Planète 37 : DO49
Planète 38 : 6P05
Planète 39 : FO49
Planète 40 : 4G7H
Planète 41 : XPE5
Planète 42 : UP9F
Planète 43 : AQ1Q
Planète 44 : S046
Planète 45 : VE96
Planète 46 : X94B
Planète 47 : E114
Planète 48 : D824
Planète 49 : 84DS
Planète 50 : S04L
Planète 51 : FOR0
Planète 52 : 2FF7
Planète 53 : R4KG
Planète 54 : 39GH
Planète 55 : PW04
Planète 56 : OEP5
Planète 57 : R4G6

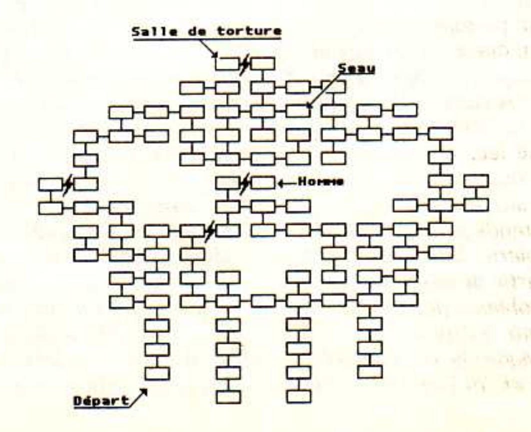
Planète 58 : WF03
Planète 59 : OW75
Planète 60 : MC90
Planète 61 : 0OT8
Planète 62 : TI27
Planète 63 : W3RE
Planète 64 : 905W
Planète 65 : TRP2
Planète 66 : 6GI3
Planète 67 : REWQ
Planète 68 : IPOU
Planète 69 : HGF6
Planète 70 : FUK0
Planète 71 : 30RT
Planète 72 : JUEE
Planète 73 : MIRO
Planète 74 : GULU
Planète 75 : JUG8
Planète 76 : R2T7
Planète 77 : TUP8
Planète 78 : KOP9
Planète 79 : BIWI
Planète 80 : EB01
Planète 81 : SA3A
Planète 82 : S4A9
Planète 83 : LA8D
Planète 84 : MUE0
Planète 85 : ER7E
Planète 86 : NEPT
Planète 87 : W8GA
Planète 88 : PI31
Planète 89 : 2I10
Planète 90 : A234
Planète 91 : X3Q1
Planète 92 : NEC1
Planète 93 : GUF7
Planète 94 : A3K9
Planète 95 : C5J0
Planète 96 : JH90
Planète 97 : JUBI
Planète 98 : V069
Planète 99 : T800
Planète 100 : 4799
Bon courage et à bientôt !

MAX

*Pour The Mad Player qui cherche à ouvrir la porte blindée d'**Operation Stealth**, il faut utiliser l'empreinte sur le dactyloscope. En ce qui concerne **Space Quest 3**, il te faut l'échelle pour grimper dans le vaisseaux. Tu auras bien sûr empoché le réacteur (volé par le rat mais récupéré ensuite) et les câbles. Pour décoller, il faut utiliser les câbles pour réparer le circuit électrique (use wires), placer le réacteur (use reactor) puis aller au poste de commandement et fouiller le siège (search seat). Ensuite, étudie l'ordinateur de bord (look computer), enclenche le radar (7), lance la machine (1) et décolle (3). Dès que le vaisseau s'est arrêté, mets en marche le système d'armement (8), active le bouclier de protection (F) et tire pour faire un trou dans la paroi. Maintenant que tu es sorti du « vaisseau poubelle », il faut activer le système de navigation (2) sur l'ordinateur et choisir, parmi les destinations affichées, Phleebuth (2). Le voyage se fera à la vitesse de la lumière. Tu atterriras enfin avec la fonction 3.*
Bon courage pour la suite des événements !

TILTUS

*Puisque de très nombreuses questions nous reviennent toujours au sujet de l'ancien mais fameux logiciel **Les Portes du Temps**, en voici la solution complète. Nous vous communiquons cette aide sous la forme la plus dépouillée possible, ainsi qu'un plan des souterrains du château en Ecosse. Let's Go !*
Début de l'aventure :
Prendre les lunettes à Infrarouge, est, prendre la carte sur la table, mettre les lunettes, lire le code de la carte (27182), enlever les lunettes, est, prendre shoker, taper le code, nord, fondre la glace, empocher le paralysopulseur, le phaser, le respirator. Sud, ouest, ouest, descendre, poser le shoker, poser la carte, passer la porte 4.
Epoque 4 :
Est, est, monter à l'arbre, utiliser paralysopulseur, fouiller l'homme, empocher le shuriken, les griffes, les makabishis, le parchemin d'invisibilité. Descendre, montrer le guerrier au ninja, empocher 1 000 kokus, est, acheter et manger le jambon, acheter le jambon, acheter le poisson, acheter du shake, ouest, ouest, ouest, sud, poser le shuriken, poser les griffes, lire le parchemin, poser le parchemin, poser les pièces d'argent, passer la porte 3.
Epoque 3 :
Utiliser le paralysopulseur, prendre l'uncu, fouiller l'uncu, empocher la flûte, le peigne. Poser le peigne, sud, passer la porte 2.
Epoque 2 :
Nord, jouer de la flûte, poser la flûte, nord, tourner la tête, nord, nord, est, prendre et lire la bible, mettre la clef en fer dans la serrure, descendre, rejoindre l'homme en faisant attention aux barrières d'énergie, fouiller l'homme jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum, aller à la salle des tortures, pousser la bassine, mettre le respirator, descendre, donner le poisson à Nessie, ouvrir et fouiller le coffre, empocher une fiole de Grannon, fouiller le coffre, empocher un grimoire, sud, monter, rejoindre l'homme en faisant attention aux barrières d'énergie, fouiller l'homme jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum, utiliser le phaser, sortir du souterrain et revenir dans la bibliothèque, ouest, sud, monter, nord, descendre, est, prendre les saucisses dans la cheminée, prendre le pichet sur la table, est, donner le grimoire à l'homme, rejoindre Grannon, empocher une amulette contre les maladies, ouest six fois de suite, fouiller sous le lit, empocher un kilt, nord, donner la fiole à l'homme, sud, est, monter, sud, est, est, descendre, sud, sud, sud, poser le pichet, poser le kilt, poser le respirator, manger le jambon et passer la porte 3.
Epoque 3 :
Prendre l'uncu, nord, est, est, est, nord, est, nord, nord, mettre les lunettes, attendre 12 heures et pousser l'oeuf, descendre, boire le sake, utiliser le phaser, prendre sur le sol le morceau de clef en or, ouest, examiner la pierre, pousser le levier, monter, sud, sud, prendre le lama, nord, ouest, examiner le bain, examiner l'eau chaude, empocher un élément de clef en or, est, nord, descendre, est, est, utiliser le paralysopulseur, fouiller l'homme et empocher l'U'yaca, des herbes, un élément de clef en or et une bezoard. Poser la bezoard, casser le lama, empocher un autre élément de clef en or, réunir tous les morceaux de la clef en or, poser cette clef, nord, prendre le tamis, sud, ouest, monter, sud, attendre 15 heures, sud, manger les saucisses, utiliser le paralysopulseur, fouiller l'homme, empocher du sancu, prendre la bourse qui contient du coca, nord, ouest, sud, ouest trois fois, sur, sud, poser les lunettes, poser l'U'yaca, poser les herbes, prendre les pièces d'argent, prendre les griffes et passer la porte 4.
Epoque 4 :
Nord, donner du coca à l'homme, parler avec l'homme deux fois de suite, ouest, attendre 10 heures, nord, demander le laissez-passer, donner 15 pièces d'argent, sud, est, sud, est trois fois, acheter du jambon, manger le jambon, acheter du jambon et du poisson, acheter du sake, acheter un cheval, montrer le laissez-passer à l'homme, empocher 15 pièces d'argent et une lettre cachetée. Ouvrir la lettre et la lire, est quatre fois de suite, nord trois fois, ouest, acheter le masque Koomote, est, nord trois fois de suite, mettre les griffes, grimper sur le mur, poser le tamis, la lettre et le certificat, attendre 15 h 30, croiser les doigt, dire « toshis », nord trois fois de suite, est, utiliser le phaser, ouest, sud trois fois de suite, monter, sud, manger le jambon, enlever les griffes, sud trois fois, acheter le manjus, les sushis, manger les deux, attendre 20 heures, sud, manger le poisson, boire le sake, sud, ouest cinq fois de suite, acheter jambon, sake et poisson, ouest par trois fois, sud, poser les griffes et les pièces en argent, prendre le kilt, l'U'Yaca, les herbes et le pichet, passer la porte 1.
Epoque 1 :
Donner le pichet à l'homme, ouest, ouest, manger le jambon, attendre 7 h 01, sud, donner les herbes à la femme, embrasser la femme, fouiller la pirogue, empocher une cuisse de mammouth, une hache et du silex. Manger la cuisse et le poisson, boire le sake, prendre la pirogue, est, mettre le feu, mettre le kilt et le masque, nord, ouest, ouest, parler avec Kong, regarder Kong deux fois de suite, est, utiliser phaser, monter...
*Vous avez vaincu **Les Portes du Temps**... Bravo !*



STARSHOOTER dit NAZNO

Dans ***Rocket Ranger****, pour Please, trouve la croix gammée sur la carte et organise la résistance dessus. Ton espion transférera automatiquement du lunarium vers le « fuel dépôt ».*

Pour Sbopc, afin d'être invulnérable dans Rick Dangerous, il suffit d'appuyer sur HELP (ce cheat-mode marche sur Amiga).

Pour Ludomania, voici le début de la solution pour le niveau 2 de ***Cadaver*** *: nord, ouvre le coffre, prend les potions, ouvre la boîte en métal sur l'autel, prends la baguette et les shurikers, nord. Tue les deux monstres, prends la potion d'endurance, est, sud, appuie sur le levier quand les deux lumières sont éteintes, ouvre le coffre, prends les shurikens, nord. Ramasse les cendres, prends le parchemin, mets les cendres dans l'urne, prends celle-ci, nord. Lance un objet inutile entre les blocs de pierre. Pousse le levier. Est. Pousse le levier et attends que la pierre soit en haut, ouest, sud, ouest, nord. Ouvre le coffre et la boîte. Prends le parchemin, mets-le dans le coffret, puis le coffret dans la boîte. Reprends le parchemin, touche les deux crânes sur le mur nord, sud. Prends la pierre de téléportation. Sud, prends la pièce, nord, pousse les leviers (gauche, droite, milieu, gauche). Appuie sur le bouton, ouest, sud, ouest. Utilise le parchemin d'explosion cérébrale, ouest. Bois la potion de protection des tirs. Prends la baguette et la pièce, ouest. Appuie sur le bouton, déclenche le mécanisme sur la chaise, appuie sur le bouton secret, lis le livre, ouest. Pousse le levier, est, nord en haut des escaliers, sud. Prends la clef, tombe près du coffre, ouvre-le, ramasse l'or puis la pierre de téléportation, sud, sud, sud, est. Prends le hachoir, bois dans le baril de gauche, ouest, est, passage du bas, prends la potion, ouest, sud, sud. Ouvre le coffre, prends la clef, nord, est. Lance le sort de sommeil, sud. Touche le trophée sur le mur, pousse le levier, ouvre la boîte, prends l'or, ouest.*

Appuie sur le bâton, ouvre le coffre, prends les deux bouteilles puis la pierre. Voilà pour la première partie de la solution. Si tu as un problème dans la suite de ce niveau, écris au Message. Allez, longue vie à Tilt, vive Cinemaware et un petit bonjour à Magic Supergreg en passant !A bientôt !

MANU

Pour Moktarus dans ***Navy Seals****, il faut taper dans la table des highscores « psboys » pour avoir des vies infinies ou bien tapez « wozzie » puis « return » et enfin « W » durant la partie.*

Toujours pour Moktarus mais cette fois-ci pour Pinball Magic : avec un éditeur de secteurs, recherche la chaîne 53 50 66 et remplace-la par 4E 71 60. Ainsi, tu auras des balles infinies.

Pour Gogamiga, dans Midnight Résistance, met le jeu en pause et tape « Open the door ». Ainsi, tu auras des vies infinies.

J'en profite pour dire que dans ***Midnight Resistance*** *sur Amstrad CPC, il faut taper BNHU pour avoir des vies infinies. Si le premier cheat-mode ne fonctionne pas - cela peut arriver -, sors ton éditeur de secteurs et recherche 53 20 00 02 60 et remplace-le par 4A 2D 00 02 60.*

Pour Jerôme, dans ***Magic Pockets****, il faut tuer chaque monstre. Dès que tu vois un savon en bas à gauche, emprisonne le prochain monstre. Tu obtiens alors trois savons qui te permettent de voir en bas à droite une étoile d'argent. Emprisonne un autre monstre pour avoir l'étoile. Puis tue tous les autres monstres afin de voir une étoile d'or en bas à droite. A ce moment-là, il restera un monstre que tu emprisonneras pour pouvoir posséder l'indispensable étoile d'or. Tu verras alors le télétransporteur qui t'emmènera à un stage très facile. Pour la bulle, tu ne peux la tuer. Elle t'indique que tu as perdu trop du temps.*

Pour Amiga Bari, dans ***Elf****, avec un éditeur de secteurs, mets au block &4F7, offset &8E, l'octet 4A à la place de 53 pour avoir des vies infinies.*

Pour Antoine M., dans ***The Simpsons****, tape « cowabunga » durant l'introduction du jeu + la touche « enter » pour avoir un maximun de temps pour PC ; Ou tape « cowabunga » tout en appuyant sur « caps lock » pour les vies infinies sur Amiga.*

Pour PL-Patrice, dans ***Ultima Underworld****, sauvegarde le personnage dans la sauvegarde 4 puis lance un éditeur de secteurs. Ouvre le répertoire « sav 4» puis le fichier « player ». Va au secteur 00 00 00 00, puis change les offsets voulus par FF.*

Offset :
31 -> Force
32 -> Agilité
33 -> Intelligence
34 -> Attaque
35 -> Défense
36 -> Combat à main nue
37 -> Combat à l'épée
38 -> Combat à la hache
39 -> Combat à la masse
40 -> Lancer un projectile
41-> Mana
42 -> Lore
43 -> Casting
44 -> Traps
45 -> Search
46 -> Track
47 -> Sneak
48 -> Repair
49 -> Charm
50 -> Ricklock
51 -> Acrobat
52 -> Appraise
53 -> Swimming
54 -> Vitalité
55 -> Vitalité

Dans ***Prehistoric****, grâce à un éditeur de secteur, dans le fichier « prehisto.exe », remplace la chaîne 9A 98 0A par 9A 98 FF pour avoir de l'NRJ infinie. Dans les* ***Simpsons****, regarde dans l'aide pour Antoine M.*

Pour Tiltoman, dans ***Willy Beamish****, il faut trafiquer la balance de Tiffany pendant que la baby-sitter cuisine, puis retourner à table. Dès qu'elle se transforme, courez dans la chambre de Brianna, piquez la souris du chat, redescendez dans le salon, prenez l'aspirateur, posez la souris sur la table, cliquez sur le bouton droit de la souris et visez l'horrible monstre dès que celui-ci essaye de manger la souris et aspirez-la.*

Pour Jory, dans ***Robocop 2****, tape pendant le menu de la présentation F3 pour accéder aux High-scores. Tape « bamboozulem » puis sur la touche « help ». Tu auras de l'énergie infinie.*

Pour Super Narnard de Carpentras, dans ***Klax*** *: pour avancer d'un niveau, tape «3». Pour aller au 100ᵉ niveau, tape «4».*

Pour Bart, dans ***The Simpsons****, les objets que tu ne connais pas sont : la poubelle, l'homme dans le bar (afin qu'il sorte, téléphone-lui), une autre poubelle.*

Pour Toto le Costaud, Dans ***Strider 2*** *: désolé, je n'ai que de l'énergie infinie, ce qui n'est déjà pas si mal que ça... Pour l'avoir, il faut taper « swift ». Un logo « cheat » apparaît alors. Ainsi, pendant le jeu, appuies sur « E » pour faire le plein d'énergie de Strider et sur « D » pour faire le plein d'énergie du robot.*

Pour Jean-Marc, dans ***Turrican****, si tu ne peux pas voir là où tu en es rendu, c'est que ton jeu est buggé car tu es arrivé.*

Quant à moi, je voudrai savoir comment passer le niveau 49 (je ne veux pas de code mais la manière de passer) dans ***Lemmings****, puis plein d'astuces pour* ***Powermonger*** *(sans éditeurs de secteurs, por favor !). Salut et bravo à toute l'équipe.*

TILTUS

Pour Christian et tout ceux qui peine à la fin de la fabuleuse quête de ***Fascination****, nous avons retrouvé un fragment d'interview dans nos vieux dossiers. Alain de Poitiers s'exprimait en ces termes : «... Chouettos, le salon ! « Songe d'une nudité », un petit clic vaut mieux qu'un grand claque ! Et une roue zodiacale... Ce singlé de doc à sûrement réglé le système sur son signe... Si je me souviens bien et d'après l'un des messages de son répondeur, son anniversaire était il y a deux mois et nous sommes en juin.. C'est donc un bélier ! Mise en marche, et à moi les grandes orgues ! C'est bien beau tout ça, mais qu'est-ce que je vais bien jouer ? Les lettres sur les chats ? Marche pas... La ruse ! La « chatte » du commissaire, à l'hôtel, s'appelait Fa. Il suffit alors de jouer en clef de fa. Mais non, toujours rien. J'y suis, la lampe de l'homme au chat. Il y a des inscriptions dessus. Je dois pouvoir les lire avec le microscope. Eurêka ! Ré, do+, fa, si et sol. Mais là encore, rien à faire... Cette fois, j'y suis ! Miami, la notation anglais... B = si, A+ = la+, D = ré, G = sol, E = mi. J'appuie sur les touches 7, 6 (la noire), 2, 5 et 3... Enfin ! Et encore un passage secret ! » Voilà, bonne chance à tous et sachez aussi qu'il faut arrêter le système sur la boule et le remettre en marche après chaque essai en cas d'erreur..*

THE MAD PLAYER

Pour RodrIgez, coincé dans les égouts de ***Space Quest 4****, dès que tu sors, dirige-toi vers le vaisseau. Ne perds pas de temps et cache-toi dans le train d'atterrissage. Vérifie que tu possèdes bien le lapin et le bocal d'acide vert. Tu en auras besoin plus tard. Bonne chance pour la suite et à bientôt sur le Message.*



Edito

C*onnaissez-vous la « Reset Démo » ? C'est une disquette qui relance l'ordinateur. Et qui se relance, encore et encore. Et il y en a qui trouvent ça malin ! Bon, c'est quand même mieux qu'un virus. L'*Amiga *revient en force dans le courrier, le* ST *se maintient, certains essaient (lamentablement) de relancer les guerres entre machines. Le CD-I intrigue de plus en plus, et les CD, pour* Amiga *semblent vous passionner. Les jeux arrivent en masse, tous aussi meilleurs les uns que les autres... Tout va bien !*

JLJ

A690

Depuis quelques mois, on m'a conseillé de prendre l' A 690 qui est un lecteur de CD-ROM pour *Amiga* 500 et qui transfigurerait ce dernier en CDTV. Est-ce vrai ? Combien coûte-t-il ?
En outre, ce lecteur pour *Amiga* 500 semble permettre la lecture des CD audio et des CD+G. La logithèque est-elle importante ?

Jérôme

■ *Il est effectivement possible de transformer un A 500 (ainsi que les autres modèles de la gamme Amiga) en CDTV, en y ajoutant un 690 ou un 790. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas disponibles à l'heure où j'écris ces lignes. Une version A600, qui utilisera le bus PMCIA est aussi en préparation. Ces lecteurs permettront de lire les CD audio, mais pour ce qui est de la logithèque, tu seras limité à celle du CDTV. Le fait de reconnaître la norme CD+G ne veut pas dire que tu puisses utiliser les CD à ce format. C'est, pour faire une analogie, comme les lecteurs de disquette ST et PC : on peut parfaitement lire une disquette* PC *sur ST (et réciproquement), mais il est impossible d'exécuter un programme PC sur ST (sauf avec un émulateur). Cela permet de récupérer les données (textes, images, sons), mais rien que les données.*

Pirates : encore des justifications

Je me permets de vous écrire pour essayer de vous faire comprendre quelque chose. Je suis un lecteur, et donc un consommateur de magazines informatique. Je dépense chaque mois 100 F entre votre journal et vos concurrents, donc je suis en droit de me plaindre.
La France est un pays démocratique, ce qui implique la liberté de la presse. Je vous pose les questions suivantes : pourquoi les jeux sont-ils vendus entre 150 et 450 F ? Pourquoi le piratage serait-il nuisible ?
Les prix : comment peut-on vendre des softs aussi cher ? C'est une honte. Le piratage, les frais de développement, etc. C...ries que tous ces prétextes au vol. Vous allez dire que je suis gonflé, c'est votre journal qui l'est (les autres aussi d'ailleurs).
Pourquoi ? Un journal qui ose écrire sur sa couverture « La passion de la micro » se doit de faire bouger les choses. Certains journalistes se sont battus pour leurs idées. Vous pas ! Ne pourriez-vous pas créer une association du style « touche pas à mon soft », qui regrouperait tous les magazines, les musiciens, les programmeurs, les utilisateurs, tous les passionnés ?
Ca ferait bouger les prix, ce qui permettrait aux jeunes qui n'ont pas beaucoup d'argent d'acheter.
Le piratage : je suis pour et je suis contre. Le pour : cela permet actuellement aux jeunes sans argent de pouvoir jouer aux jeux qu'ils n'ont pas les moyens d'acheter. Les groupes de pirates sont indispensables actuellement. Est-il normal d'oser vendre *Space Quest IV* 399F sur *Amiga* ? (ce jeu est une horreur, et encore, je reste poli). Autre exemple, un jeu CD est plus cher que sur disquette, alors qu'il n'est pas copiable. (etc ndj).

ECCR (?? ndj)

■ *Bon, j'ai déjà répondu à des lettres similaires, mais il semble que certains concepts aient du mal à passer. Tu es un lecteur, certes, et tu estimes que tu es en droit de te plaindre. Ma foi, il me semble bien que c'est ce que tu fais. Etant donné que nous sommes en démocratie, pays de la liberté de la presse, permets-moi de te répondre : tu es complètement dans le faux ! Certes, si le prix était ma considération principale, je le crierais (et l'écrirais) bien haut. Mais le problème de la qualité me semble bien plus important. Si tu désires te battre, bats-toi, mais ne nous impose pas ton combat. Le problème du piratage ? Si tu n'as pas les moyens de jouer sur un micro ou une console, et bien ne joue pas. Désolé, mais nous sommes dans une société capitaliste, où ne utilise que ce qu'on achète, un point c'est tout. Et les jeux vidéo ne sont pas un « droit » mais un loisir, comme le cinéma, le football, la lecture. Si tu n'as pas les 40 F pour aller voir* Alien 3*, rien à faire, tu ne pourras pas entrer dans la salle. La micro, c'est un peu différent, tu peux entrer par la porte de service sans risquer de te faire attraper. C'est illégal mais tu peux le faire. A toi de voir.*
Je trouve les groupes pirates beaucoup plus utiles quand ils créent des démos. Mais c'est un point de vue personnel.

Pour tempérer un peu moi propos et te rejoindre dans ce qui tu proposes, connais-tu le principe du shareware ? Outre qu'i permet à l'utilisateur d'essaye le produit en question (donc pas « d'accidents » comme pour Space Quest IV*), il offre généralemen des prix sensiblement plus bas que dans le commerce. Malheureusement, bien peu d'utilisateurs de sharewares paient leur contribution...*

Viva l'Amiga !

Je t'écris car j'ai quelques questions à te poser.
1) Pourquoi pas une rubrique qu regrouperait des thèmes autres que l'informatique, comme la musique, le ciné, les bouquins... et une autre où des lecteurs de *Ti* des quatre coins du monde pour raient se faire des correspondants ?
2) Je suis possesseur d'un *Amiga* 2000 et j'ai comme projet d'acheter une carte XT. J'aimerai savoi quelles sont les grandes différences entre AT et XT. Est-ce que des logiciels professionnels comme *Auto desk Animator* marcheraient su mon *Amiga* ?
3) Je compte acheter un disque dur de 105 Mo. Est-ce que je peu le formater pour pouvoir y installe d'un côté mes logiciels *Amiga* e de l'autre mes logiciels *PC* ? Est-ce qu'un disque dur interne se place à la place d'un lecteur de disquette ?
4) Existe-t-il un lecteur de CD-ROM comme l'A570 ou l'A670 qui soi dédié à l'*Amiga* 2000?
5) Qu'est-ce que l'interface AREXX ? Qu'est-ce qu'une station UNIX ?
6) Pourriez-vous m'indiquer où je peux trouver le modem *Amiga* 1680, car il est indiqué dans mon manuel d'utilisation que cette référence peut ne pas être agréée pa les autorités nationales dans tous les pays, et aucun des revendeurs que j'ai contactés ne l'a.
7) Où puis-je me procurer le matériel informatique non vendu pou cause de défauts mineurs (éraflures, couleurs) ?
8) J'ai noté une différence de prix entre la France et l'Angleterre. *Epic* vendu $15,99 (soit 160 F) es vendu par mon revendeur 292 F Je l'ai vu à 240 Fen grande sur face. Le logiciel de présentation de paysages en fractales VistaPro est vendu $69,95 (700 F) alors qu' coûte ici 990 F. Pourquoi une telle différence de prix ?

9) Pourquoi ne pas faire un test sur les modems, comme dans le n° 34, car on est un peu dépassé ?

ED

■ *1) Pour ce qui est d'une rubrique ciné-musique-bouquins, j'ai déjà répondu il y a quelques mois : pas question ! Tilt est une revue dédiée à la micro ludique, chacun son créneau. En revanche, la « rubrique » contact ne pose aucun problème : il suffit d'envoyer des petites annonces !!!! Somme toute, c'est fait pour ça (nous pouvons créer une rubrique spécifique si nous en recevons suffisamment).*
2) Heu... la vitesse est la principale différence entre ces deux standards. Un « AT » va en moyenne 6 ou 8 fois plus vite qu'un « XT ». L'autre grande différence est la gestion de la mémoire étendue par le 286 (AT). De toute façon, un XT est aujourd'hui trop lent pour la plupart des programmes. Même les AT sont largement dépassés, surtout pour les applications graphiques.
3) Pas de problème, tu peux parfaitement « partitionner » (diviser) ton disque dur en plusieurs parties, chacune étant dédiée à un de tes systèmes.
4) Mieux ! En installant une carte SCSI dans un de tes ports d'extension, tu peux utiliser les CD-ROM pour PC. Pour ce qui est de transformer ton A 2000 en CDTV, nous n'avons pas encore de renseignements à ce sujet. L'extension spécifiquement dédiée à la création de CDTV existe évidemment, mais je ne pense pas que cela soit réellement intéressant dans ton cas...
5) AREXX est une surcouche de l'AmigaDos qui permet de faire des macros dans tous les logiciels prévus à cet effet. Il est fourni avec la version 2.0 du Workbench, mais marche sans problème avec tous les Amigas. Unix est un système d'exploitation, comme l'AmigaDOS ou le DOS des PC. Il est multitâche, multiutilisateur (plusieurs personnes peuvent utiliser les mêmes ressources en même temps), lourd et peu pratique.
6) Le modem Commodore n'est pas disponible en France, mais rien ne t'empêche d'utiliser un modem externe. Tous les modèles de toutes les marques doivent fonctionner, il suffit de les brancher sur la prise série.
7) Voilà un délicat problème... Essaie aux puces de Montreuil, tu pourras peut-être tomber sur du matériel de ce type. Commodore n'en fournit pas...
8) Bonne question. Plusieurs raisons peuvent être avancées. Un niveau social moyen plus bas, des éditeurs « sur place » qui n'ont pas besoin de passer par des réseaux de distributeurs étrangers, des distributeurs moins voraces, etc. Mais es-tu sûr qu'il ne s'agissait pas de « soldes » comme il y en a souvent outre-Manche ? Je me rappelle plutôt de prix allant de £2 à £3 pour les jeux...
9) Pourquoi pas, en effet.

Remarques et critiques

Salut, amis de *Tilt*. J'écris au « Forum » pour la première fois afin de vous soumettre un certain nombre de critiques et de remarques diverses.
1) Beaucoup de vos confrères insèrent une disquette dans chaque exemplaire. Pourquoi ne pas faire de même ?
2) Quand on ouvre votre journal, et que l'on sait écrire le français, on est vite horrifié par le nombre de fautes d'orthographe, de grammaire ou encore par les articles coupés par une image.
3) Il y a quelques mois, *Micro News* cessait sa parution. On pouvait alors observer que sa maquette changeait souvent dans une recherche désespérée de lecteurs. Or, la même chose se produit dans *Tilt* depuis pas mal de mois. Que se passe-t-il ? Rassurez-moi !
4) Comment se fait-il que vos appréciations soient parfois en totale opposition avec certains autres magazines (au niveau des jeux) ?

Astérix

PS : j'ai inséré quelques fautes, en espérant que vous les remarquerez...

■ *1) Tu as pu voir dans le précédent numéro une (superbe) disquette. Mais cela augmente le prix du journal... Dur dilemme...*
2) Désolé pour les fautes d'orthographe, mais le passage en PAO (Cf question 3) y est pour beaucoup : nous ne sommes pas encore bien habitués à travailler sur Mac, et cela nous met à la bourre, et on a moins de temps pour revoir les articles.
3) Aucun rapport. Nous venons de passer en PAO sur Mac, ce qui nous permet de renouveler la maquette (qui était un peu vieillotte, surtout pour un magazine de jeux vidéo), et il nous faut quelques mois pour trouver le ton juste. D'ailleurs nous recevons peu de critiques sur cette mise en page. Qu'en pensez-vous ?
4) Ces appréciations sont non seulement en opposition entre les magazines, mais il arrive fréquemment qu'un jeu plaise à un journaliste et pas à un autre. Question de goût...
PS : je n'ai vu aucune fôte...

Soleil

Il fait très beau à Nouméa, et on a même droit à un beau gros soleil, bien que le fond de l'air soit froid... J'ai des questions à poser (hé oui !)
1) Est-ce que lorsque que l'on achète un jeu à deux (le jeu vaut 300 F, chacun paye 150 F) et que l'un des acheteurs a l'original et l'autre une copie, il s'agit de piratage ?
2) Je viens d'acquérir *Sim Ant*. Mais toute la documentation est en anglais. Y aurait-il une âme tiltienne assez charitable pour me faire parvenir une doc en français ?
3) Quelle est la différence entre un soft qui obtient un 18 dans la rubrique « SOS Aventure » et un soft noté 16 dans la rubrique « Hits ? »
4) Est-ce que *Eternam* tournera convenablement sur un *PC* 286 ?

Catherine

■ *Si tu veux tout savoir, ici aussi il fait beau. Mais il nous manque la plage, la mer...*
1) Oui. Imagine, 250 personnes mettent 1 F chacun, et font 250 copies du jeu. Si elles l'achetaient, l'éditeur recevrait 250 x 250 = 62 500F...
2) Je vais voir si je peux trouver ça. Mais je ne l'ai jamais vue en français, alors n'espère pas de miracles... (Non ! Je ne la traduirai pas !)
3) 2 points. Blague à part, les notes sont les mêmes entre les « Hits » et les « SOS » (ce sont les mêmes journalistes qui les font !).
4) Oui, il tournera correctement, même sur un 286.

Achat

1) J'envisage l'achat d'un *PC* 386 DX 33 MHz avec :
- 2 Mo de RAM
- 1 lecteur haute densité
- 1 disque dur de 86 Mo
- 1 carte VGA
- un écran couleur
- une Sound Blaster 2

A combien estimerais-tu son prix ? (mes crédits sont limités !)
2) Me conseilles-tu un magasin spécial ?
3) Je suis un fan des jeux d'aventure (surtout en anglais ! J'ai fini *King's Quest III*) et je compte bien acheter *King's Quest VI*, *Lords of the Ring*, etc. Crois-tu qu'un 386DX à 33 MHz soit suffisant ? Un 386 DX 40 serait-il trop rapide ?
4) Nécessite-t-il une carte SVGA pour les prochains jeux d'aventure ?

Mathieu

■ *1) Voyons... Environ 10 000 F (+ ou - 1 000 F).*
2) Non, il te faut chercher un peu. Les prix varient d'un jour à l'autre. Si tu as un peu plus de moyens (12 000 F), tu peux envisager d'acheter un des nouveaux Compaq. A toi de voir...
3) Un 386DX 33 est suffisant pour tous les jeux actuellement disponibles. Le seul vraiment lent est Ultima VII. Un 386-40 est à peine plus rapide qu'un 386-33. Son principal avantage est d'être un peu moins cher. C'est aussi un très bon choix.
4) A priori, ta machine sera équipée en S-VGA (s'il est précisé « extensible à 512 Ko » ou « 1 Mo » c'en est une).

Recyclage

Pardonnez-moi si je parais un peu « vieux » dans mes propos, mais je suis possesseur depuis 6 ans maintenant d'un CPC 6128 (Qwerty !), et en 1989, j'ai bazardé ma bécane, restant ainsi coupé du monde informatique jusqu'à aujourd'hui.
La situation des huit bits est claire : disparition des rayons *Amstrad* CPC dans les magasins, abandon de la gamme dans les catalogues, le CPC est bien mort... D'ailleurs, Jacques Harbonn dans le n° 103 décrit parfaitement ce qui se passe (numéro qui m'a été prêté par un ami, fidèle lecteur de votre revue). Mes collègues CPCistes et moi-même sommes donc dans une impasse, ne pouvant nous délester de notre machine, et ne pouvant pas non plus en acheter une autre car nous n'avons pas les moyens de jouer à ce jeu-là.
Et là, récemment, une idée a fait Tilt (!) dans ma tête. Ne sachant pas à qui en faire part, je m'en

remets à vous pour partir en quête d'une réponse.
A une époque où on nous parle d'économie et de recyclage, certaines maisons de fabrication informatique ne seraient-elles pas disposées à racheter nos chères machines à un prix qu'elles fixeraient selon un barème d'ancienneté, de qualité par exemple ? Avec ces ordinateurs, elles en créeraient d'autres, ou du moins avec une partie des composants qui serait réutilisée dans d'autres fabrications. Après le verre, le métal et les voitures, on recyclerait les CPC mais aussi leurs périphériques (souris, imprimantes...)

Sébastien

■ *C'est une très bonne idée, mais malheureusement, je crains qu'elle ne soit inapplicable. En effet, récupérer des composants, c'est bien. Mais quels composants ? Chaque micro en utilise des différents, et je ne pense pas que beaucoup des composants du CPC soient présents sur les machines 16 bits... De plus, ces composants ont une durée de vie, et s'ils ont déjà servi deux ou cinq ans sur un CPC, ils risquent de tomber en panne fréquemment dans leur nouvelle maison. Enfin, es-tu vraiment prêt à vendre un 6128 « presque neuf » 100 ou 200 F ? Car ne te fais pas d'illusion, les acheteurs potentiels ne proposeraient pas plus...*

Ancien - nouveau

J'ai été un fidèle lecteur de *Tilt* il y a environ deux ans, et c'est avec plaisir que je le redécouvre suite à la récente acquisition d'un *Amiga* 600. Vous en souvenez-vous ? Vous aviez à l'époque publié une de mes lettres concernant les consoles... Par ailleurs, grâce à votre revue, j'ai pu vendre ma Megadrive et ma GX 4000. Les temps ont changé... Je me suis donc équipé d'un A600 dès sa sortie, avec le disque dur de 20 Mo. Depuis, j'ai eu beaucoup de contacts avec Commodore et avec ses revendeurs, et j'ai potassé pas mal de news afin de révéler à l'équipe de *Tilt* et à ses lecteurs de pertinentes infos. En effet, il faut savoir que :
- l'A600 HD intègre un disque dur de 20 Mo. Commodore a parlé d'un DD de 30 Mo, mais il faut savoir que ce n'était qu'une offre de lancement. Il est actuellement impossible de trouver dans tout Paris et sa région un A600 HD de 30 Mo !
- les cartes d'extension 1 Mo RAM avec horloge sauvegardée existent déjà chez les distributeurs spécialisés, au prix de 790 F. Cette extension est indispensable pour faire tourner certains logiciels mis à jour pour l'A600, comme Kindwords 3 (traitement de texte) ou Maxiplan 4 (tableur), ou encore certaines démos animées. Elle se branche sous la trappe.
- si vous cherchez une société distribuant des « domaines publics », sharewares, etc. sérieux, sachez que j'ai contacté 8 adresses, et arrive en tête FDS (BP 134, 59453 Lys-Lez-Lannoy Cedex). Le catalogue sur disquette est très complet, convivial et régulièrement mis à jour...

Nguyen

■ *Je n'ai guère d'information supplémentaire à apporter. Merci de tous ces renseignements, je pense que les lecteurs apprécieront.*

Vitesse

Actuel possesseur d'un compatible *PC* 286, je souhaiterai évoluer vers un 386 puissant, voire un 486. Seulement, quelques questions restent en suspens.
1) Tout d'abord, y a-t-il une différence de vitesse entre un 386 DX à 33 MHz et un 486 à 33 MHz ? Si oui, ne se limite-t-elle pas au domaine professionnel (tableurs, etc.) faisant appel au coprocesseur intégré dans le 486, ou apparaît-elle également dans le domaine ludique, pour les jeux gourmands en puissance (genre *Wing Commander II*) ?
2) Mon 286 s'est vu dépasser en 2 ans. Est-ce que je risque d'avoir le même problème avec un 486, ou bien les logiciels ralentiront leur folle ascension de la puissance requise ?
2 bis) Quelle sera la durée de vie d'un 486-33 ? D'un 486-50 ?
3) Est-il possible d'insérer une Sound Blaster 8 bits (que j'utilise pour l'instant sur mon 286) dans un 486 (qui, je crois, est généralement équipé de ports 16 bits) par l'intermédiaire d'un accessoire ? S'il existe, combien coûte-t-il ?
4) Les prix du 486 risquent de baisser après la sortie du 586. Cela vaut-il le coup d'attendre ? Quand les 586 apparaîtront-ils sur le marché ?
5) Le temps d'accès des CD-ROM me semble atrocement long pour les programmes qu'ils proposent. Qu'en est-il ?
6) Enfin, quelle configuration (processeur, disque dur, mémoire, prix) me proposez-vous pour être dans le coup dans les 4 ou 5 prochaines années ?

Sébastien B.

■ *L'évolution ne fait que s'accélérer, et il est difficile de prévoir à plus d'un ou deux ans...*
1) Un 486 est plus rapide qu'un 386 à fréquence égale (entre 30 et 50 %), et ce sans faire intervenir le coprocesseur. Deux raisons à cela : le cache interne de 8 Ko permet au processeur d'accéder plus rapidement aux instructions, et la plupart des instructions ont été optimisées pour prendre moins de temps. Le plus simple pour te faire une idée est d'aller dans un magasin et d'essayer le même jeu sur les deux types de machines.
2) Le problème risque de se renouveler avec TOUTES les machines. Le 386 est déjà sur la pente descendante, et le 486 le suivra à plus ou moins longue échéance. Idem pour le 586, le 686, etc. Ayant égaré ma boule de cristal, je ne peux pas prévoir d'ici à deux ans 2 bis) 486 33 : Cf 2) 486-50 : à peine plus...
3) Pas besoin d'accessoire. De toute façon, ton 486 disposera probablement d'au moins un slot 8 bit. Et, sauf erreur de ma part, la SB peut être placée dans un slot 16 bits (vérifie dans ta documentation, il y a eu plusieurs modèles).
4) Il est très probable que l'arrivée du 586, au printemps 93, provoquera une baisse de prix du 486. Faut-il patienter ? De toute façon, on peut attendre indéfiniment, les prix continueront à baisser...
5) Les lecteurs de CD actuels sont très lents. De nouveaux modèles, beaucoup plus rapides (et donc au départ plus chers) sont attendus pour la fin de l'année.
6) 4 ou 5 ans ? Heu... Du RISC, peut être ? Non ? Désolé, je doute qu'aucun des PC existant actuellement soit encore disponible dans 5 ans. Peut-être le 486 sera-t-il l'équivalent actuel du 286? Ou du 8088?

CD

1) Je vous écris pour savoir si on verra un jour les meilleurs simulateurs de vol *PC* (*Yeager Air Combat*, *Secret Weapons*, *Aces of the Pacific*) sur *Amiga*, ou CD-I, avec une bonne réalisation.
2) Est-il vrai que les CD de la Super Famicom seront compatibles avec le CD-I ?
3) Les CD-Vidéo pourront-ils être lus par le CD-I ?
4) Et est-il vrai que Philips ne compte plus afficher des images en Full Motion Vidéo ?

non signé

■ *1) Sur* Amiga, *je ne pense pas que* Secret Weapons *ou* Aces *soient réalisés.* Chuck Yeager Air Combat *n'est pas annoncé, mais c'est « dans le domaine du possible ». Le CD-I est encore, dans le domaine du jeu, un inconnu. Aucun de ces jeux n'est pour l'instant annoncé.*
2) Ah ! Que voilà une belle « fausse-vraie » info. Il « semblerait » que les CD de la Super Famicom et du CD-I soient compatibles (j'attends d'en avoir un pour juger). Malheureusement, à ma connaissance, le CD-I n'est capable ni de zoomer, ni de déformer les sprites, etc. Donc, OUI, il est probable que le CD-I pourra lire les CD de la SFC, mais a priori il ne sera pas capable d'en faire grand-chose (de toute façon pas de faire fonctionner les jeux...). Le CD-I n'est pas compatible SFC.
3) Non. Les CDV sont d'un format trop grand pour pouvoir être insérés sans dommages dans le CD-I sans qu'ils subissent des dommages irréparables... En revanche, dès que la puce FMV (MPEG) sera intégrée, il sera possible d'utiliser des films CD spécifiques au CD-I.
4) J'espère pour eux qu'ils y travaillent... La puce n'est toujours pas disponible, mais des bêta versions ont été montrées à la presse. Wait and see.

Démos

1) Désirant m'initier à la création de démos sur *Amiga 500* +, j'aimerai savoir quels logiciels me sont nécessaires, et si des extensions sont obligatoires.
2) Ne pensez-vous pas qu'en matière de shoot-them-up sur *A500* +, le Top, au point de vue technique, soit atteint par le superbe *Project X* ?
3) A quand *Lotus Turbo Esprit 3*, *Prince of Persia 2*, *Golden Axe 2* ?
4) Et puis, félicitations pour votre magazine, il n'a pas cessé de s'améliorer !

FSFE

■ *1) Si tu désires réaliser des « vraies » démos, une seule solution : un bon assembleur et une bonne documentation technique. Et de l'huile de coude. Pour ce qui est du matériel, rien n'est « indispensable ». Tu peux, si tu en as les moyens, envisager l'achat d'un digitaliseur sonore, d'un programme de dessin (Deluxe Paint), éventuellement d'un peu de mémoire et d'un disque dur.*
2) Si. Je le pense.
3) Lotus 3 n'est pas annoncé, Prince of persia *devrait arriver cet automne ou pour Noël,* Golden Axe *2 vient de sortir sur MD, et ne devrait logiquement pas tarder (de toute façon, il est nul).*
4) Ah que les compliments font plaisir ! Surtout quand ils sont mérités... Mais nous sommes bien décidés à ne pas nous endormir sur nos lauriers et à rester vigilants.

ATARI ?

En ce moment, je possède un 1040 STE, et j'en suis fier ! Mais je m'inquiète pour l'avenir d'*Atari*.
1) *Atari* sort des bécanes très performantes, comme le *STE*, *le Portfolio, la Lynx*, et bientôt le *Falcon*. Mais je ne comprends pas pourquoi les éditeurs (Microprose, Lucasfilm Games, Ubi Soft, Ocean) laissent tomber de telles machines pour les consoles et les *PC*. Les jeux sont cruciaux pour les ventes d'une machine. Exemple : la Lynx, qui est la meilleure console portable du moment, se vend beaucoup moins bien que la Game Boy ou la Game Gear.
2) J'ai commencé à mettre de l'argent de côté pour m'acheter le *Falcon*. Dans *Joystick* n° 29, j'ai lu que « côté jeux, il est probable qu'une majorité des titres parus sur *ST* ne pourront pas tourner sur la nouvelle bébête (en grande partie à cause du lecteur haute densité qui déconcerte bien des protections anti-pirates) ». Je n'ai pas bien compris cette histoire.
3) Est-ce possible qu'*Atari* invente un adaptateur de jeux pour le *Falcon* ?
4) Pourriez-vous me dire si les jeux cités ci-dessous sortiront un jour sur *Atari STE* ? (suit une liste d'une vingtaine de jeux *ST*. NDJ)

Mathieu G

■ *1) Ils considèrent sans doute que ce n'est plus suffisamment rentable. Ils sortent encore de temps en temps un « très bon » jeu qu'ils sont certains de bien vendre, mais c'est tout. Le domaine des consoles est très différent. Sega et Nintendo ne sont pas seulement des constructeurs, ils éditent aussi les meilleurs jeux sur leurs machines. Peut-être que si* Atari *avait mieux compris l'importance de la partie logicielle, il ne serait pas dans la situation actuelle...*
2 et 3) Cela veut simplement dire que la majorité des jeux originaux ne fonctionneront pas, uniquement à cause d'un problème de lecteur de disquette. Le ST *utilise un lecteur de 720 Ko, et les programmeurs ont créé des protections spéciales pour ce format. Quand ces disquettes seront utilisées sur le lecteur 1,44 Mo d'un* Falcon, *les routines de protection ne seront souvent plus capables de « trouver leurs marques ». Cela dit, avant sa sortie, le* Falcon *va probablement encore évoluer pas mal, donc attendons pour voir. Il sera de toute façon sûrement possible de brancher un lecteur de disquette externe. Il est probable qu'au minimum la moitié des jeux ne fonctionnent pas.*
Par contre, les jeux qui fonctionnent sur TT *ont de bonnes chances de bien tourner sur le* Falcon. *Et puis, si le* Falcon *marche, on trouvera rapidement des jeux dédiés à cette machine !*
4) Tout peut sortir « un jour ». Quant à savoir ce qui sortira effectivement, nous ne sommes malheureusement pas devins !

EMS

Je possède un *PS/*1 286 avec un disque dur de 30 Mo. Voulant disposer de plus de mémoire de masse, j'ai décidé d'acheter un doubleur de disque (Double Density de chez Micro Application).
Mais il y a un problème, ce logiciel me prend 48 Ko de mémoire vive, ce qui est bien ennuyeux ! Ainsi, je ne dispose plus que de 484 Ko de RAM. Double density peut se placer en mémoire haute. Mais comment ? Je dispose d'un Mo de RAM et du DOS 4.1.
J'ai une autre question à vous poser. Comme vous le savez, le *PS/*1 est plus que limité en matière d'extension. J'ai acquis une carte joystick spéciale pour *PS/*1, avec un branchement permettant d'adapter une carte 8 bits. Puis-je remplacer ma carte joystick par une carte son 8 bits, comme la Sound Master + ?

Nicolas

■ *Ah, ce cher DOS 4.1. Bon, la seule solution que j'aie à te proposer, c'est de changer de DOS. Prends le MS-DOS 5 ou le DR DOS 6, tu devrais y gagner au minimum 50 Ko. Pour pouvoir utiliser la mémoire haute, il te faudra impérativement un gestionnaire EMS, comme QEMM ou PS2EMM. La marche à suivre pour l'installer doit se trouver dans ta doc. Le problème, c'est qu'avec seulement 1 Mo de mémoire vive, je ne suis pas sûr que cela te fasse réellement gagner quelque chose...*
Pour la carte sonore, il faut que tu essayes. Vas voir ton revendeur préféré, et expliques-lui ton problème. Il acceptera sûrement de te prêter une carte.

Affichage

Est-ce qu'une carte VGA de 512 Ko ou 1 Mo est une carte Super VGA ? Un moniteur VGA couleur multisynchro (1 024 x 768, 800 x 600, etc.) peut-il être considéré comme un moniteur Super VGA (et donc afficher du Super VGA) ?

illisible

■ *Oui et oui. Une carte VGA est équipée de 256 Ko et permet d'afficher 640 x 480 en 16 couleurs. Une carte S-VGA équipée de 512 Ko permet d'afficher 800 x 600 en 256 couleurs, et 1024 x 768 en 16 couleurs. Une carte équipée de 1 Mo permet d'atteindre 1 024 x 768 en 256 couleurs, voire 1 280 x 1 024 en 16 couleurs. Comme on le voit, le Super VGA possède beaucoup d'avantages.*

Marketing

Je suis très embarrassé : le *PC* envahit le monde du jeu et s'introduit de plus en plus chez Monsieur Tout-le-monde ; c'est avant tout un bien : le *PC* ouvre un éventail plus large pour les utilisateurs.
Mais, pour moi, fan de l'*Amiga*, je commence à en vouloir à Commodore. Et non pas à vous, bien que certains se demandent pourquoi vous êtes pro-*PC* : c'est simple, il n'y a pas de machine à la hauteur du *PC* (vitesse, disque dur, écran S-VGA, etc.). Commodore, comme Atari (malgré le Falcon), traînent la patte. C'est une honte, une erreur de marketing. Si ça continue, j'achète un *PC* 486 dx 33 !

Claude

■ *Oui, bon, tu as sans doute un peu raison. Mais avant de prendre un PC, lis ont un peu lu les lettres des possesseurs de ces machines. Ce n'est pas aussi si simple à utiliser que les* Amiga *et* ST, *ni aussi standardisé. Et puis, si tu as des suggestions (intelligentes !) pour Commodore, envoies-les nous, nous transmettrons...*

Ex-Pirate

Je possède depuis deux ans un *Atari* 520 STF gonflé à 2 Mo, et soit dit en passant j'en suis très satisfait. J'aimerai donc apporter quelques remarques :
Depuis que j'ai mon ordinateur, et jusqu'à très récemment, j'ai utilisé des disquettes piratées. Cependant, compte tenu de la situation du *ST* actuellement, j'ai décidé de lui donner un petit coup de main, en renonçant à ma pratique malhonnête. Cela a été très dur, mais j'y suis néanmoins parvenu, et j'en suis très heureux. Je sais bien que ce n'est pas parce qu'un ataristе arrête de pirater les jeux que cela va relancer un marché actuellement en baisse. Mais au moins, j'aurai essayé. Je connais aussi la politique de certains pirates qui prétendent copier les logiciels parce qu'ils ont vendu trop cher, et n'utilisent que peu les possibilités de leurs machines. Mais croient-ils vraiment qu'ils vont régler le problème en piquant le pognon des éditeurs ? Non, au contraire, ils ne vont qu'aggraver les choses. Donc, je leur demande D'ARRETER de pirater les softs. Je fais confiance aux ataristes qui, je l'espère, ne sont pas des êtres bornés.
Au fait, au sujet du piratage, j'aimerai vous soumettre un problème : voici un an, j'ai acheté en domaine public 5 démos, dont STE Power. Or, récemment, j'ai entrepris de vérifier le fichier contenu sur les disquettes. Quelle n'a pas été ma surprise de trouver sur la démo suscitée une version piratée en bonne et due forme de *Stunt Car Racer* ! Que pensez-vous de cela ?
J'achète *Tilt* en grande partie pour la rubrique « Paint Box », qui est très intéressante. Je compte m'acheter un logiciel de dessin. Je suis équipé actuellement de *Néochrome Master* et de *Synthétic Arts*, qui ne répondent pas à mes attentes. Que me conseillez-vous ? *Deluxe Paint ST* propose-t-il toutes les fonctions décrites dans votre rubrique ?

Olivier



■ *Je ne sais pas quelle est la réelle responsabilité du piratage dans la situation actuelle de l'Atari ST, mais de toute façon cela ne lui a certainement pas fait du bien. Malheureusement, je crains qu'il ne soit un peu tard pour faire machine arrière. Peut-être que si la moitié des utilisateurs de ces machines arrêtaient de pirater, les éditeurs recommenceraient à soutenir cette machine, mais je doute que toi ou moi arrivions à convaincre les pirates. Tu as pu lire, un peu plus haut, le genre de mentalités qui prévaut dans ce milieu : tous les prétextes sont bons !*
Stunt Car *dans du DP ? Regrettable, d'autant que c'est un excellent jeu. Tu veux mon sentiment ? Je trouve cela écœurant.*
Deluxe Paint *est le meilleur programme de dessin aussi bien sur* Amiga, *sur* ST *que sur* PC. *Tu peux le prendre sans inquiétude.*

Falcon : bis

Salut la rédaction ! J'ai quelques questions à poser au sujet de la nouvelle bête (ah ! ah !) d'*Atari*, le *Falcon*.
1) Le *Falcon* est-il vraiment supérieur techniquement au *STE* ou est-ce juste un *STE* avec deux ou trois gadgets en plus ?
2) J'envisage de vendre mon 1040 *STE* au profit d'un *Falcon*. Mes jeux pourront-ils toujours fonctionner sur cette nouvelle machine, ou devrai-je tous les revendre ?
3) Mon imprimante et mon drive externe seront-ils toujours acceptés par le *Falcon* ?

Anthony

■ *1) Oui, le* Falcon *est réellement très supérieur au* STE. *En premier lieu, le processeur (68030 cadencé à 16 MHz) est un véritable 32 bits, plus rapide, etc. Ensuite, le DSP (processeur de signal) permet d'envisager de nouvelles possibilités : communication, vidéo Enfin, la résolution rejoint celle du SVGA (640 x 480 en 256 couleurs). Quant à savoir ce qu'il vaut en action, avec le nouveau système d'exploitation multitâche, nous attendons d'en tester un pour pouvoir nous prononcer.*
2) Comme je l'ai dit plus haut, il est plus que probable que la moitié des jeux au moins ne fonctionneront pas.
3) la machine n'étant pas encore finalisée, c'est pour le moment difficile à préciser.

Et le Mac ?

Je vous écris tout d'abord pour vous féliciter de la qualité de votre revue, et en particulier pour vous remercier de parler des jeux sur *Mac*. Je trouve qu'il serait intéressant d'intégrer complètement le *MacIntosh* dans *Tilt*, c'est-à-dire :
1) Adapter la rubrique « Sesame » au MacIntosh,en mettant, de temps en temps, des programmes en Basic Mac, ou en HyperTalk (qui a l'avantage de pouvoir être présent sur tous les *MacIntosh*).
2) Faire une rubrique PA *MacIntosh* (avec l'annonce ci-jointe...)
3) Mettre des trucs et astuces ainsi que des solutions pour les jeux *Mac*, et enfin,
4) Adapter le serveur au *MacIntosh*, en y intégrant par exemple le téléchargement de fichiers du domaine public, etc.

Maurice

■ *Ah, le* Mac *entre enfin dans le domaine ludique.*
1) Pourquoi pas ? Mais, personnellement, je trouve que c'est un peu tôt. Le Mac *entre à peine dans notre univers... Juju est prévenu, il en fera ce qu'il veut.*
2) La rubrique PA Mac *se créera d'elle-même du moment où le nombre de PA sera suffisant.*
3) Pas de problème. D'ailleurs, quand tu vois par exemple la solution pour un jeu Sierra, *c'est aussi valable pour le* Mac.
4) Je renvoie sur Juju, mais ne t'attends pas à des miracles. Même si ça se fait, il y en a pour plusieurs mois.

PC : c'est pas du jeu !

Je vous écris parce que dans le n° 104, rubrique « Forum », un certain Bruno de Belgique vous avait écrit une lettre plutôt juste. Votre réponse a été claire, car à la fin vous dites : « Le *PC* est une machine de jeu... Je ne suis pas tout à fait d'accord ! Oh on peut jouer avec ? Mais, citez-moi cinq jeux de plates-formes, beat-them-all, shoot-them-up et autres jeux de sport ! Parce que moi, à part les jeux de rôles, d'aventure et les simulateurs de vol je ne vois RIEN sur *PC* !!!
Pour moi, les *PC* ne rivalisent pas avec les *Amiga* et *Atari* pour ce qui est des jeux.

Illisible (le retour !)

■ *Bon, d'accord, le* PC *n'est pas une machine de jeu d'action. Mais le monde du jeu se limite-t-il au « tacata boum boum » ? J'adore les shoot-them-up, mais aussi les jeux d'aventure, les jeux de rôles, de simulation. Les autres aussi d'ailleurs.*
Le domaine ludique du PC *n'est pas celui des* ST *et* Amiga, *et c'est heureux pour ces deux machines. Mais, peux-tu me citer 5 jeux d'aventure, 5 jeux de rôles,5 simulateurs de vol pour* ST *et* Amiga *? Oui ? 10, alors ! Ou 20 ?*
Je persiste et signe. Le PC *est une machine de jeu, visant un créneau certes, différent de celui des* ST *et* Amiga, *mais tout aussi important.*

Méchancetés

Je sentis la moutarde me monter au nez quand j'achevais de lire votre dernier numéro.
Tout d'abord, le prix exorbitant pour quelques previews, des tests minables, et pour des dossiers aussi (bip) que rébarbatifs.
Il est vrai que rien ne m'oblige à acheter votre canard. Et encore heureux.
Je feuillette, et voilà ! Je tombe encore sur un sondage, mon Dieu, vous allez encore changer votre mag qui devient de plus en plus minable.
Oui, j'en ai marre que vous vantiez les mérites de ce foutu *PC* qui vaut à peu près 5 fois plus cher qu'un petit *Amiga 500*, et de plus pour si peu de différences. *PC* Compatiphobie mise à part.
Attention ! Vous êtes sur une pente savonneuse, vous n'êtes pas loin de devenir un magazine pour *PC*. Enfin, le "Forum" est devenu un espace réservé (en fait, j'ai modifié la phrase, je ne comprenais pas... NDJ) aux questions techniques, toutes vraiment trés razoir, pour tout le monde, à part l'intéressé, même après un dossier sur toutes les caractéristiques d'un *PC* ludique.

Maxime

■ *Bon, je ne passe ta lettre que pour montrer que nous n'avons pas que des compliments. En général, je choisis les lettres sympas, mais tu démontres bien que tout le monde n'est pas satisfait de* Tilt. *Cela dit, après les épithètes que tu nous colles, ne t'attend pas à ce que je te réponde. Non mais... (PS : Il me vient une idée...Pourquoi ne crées-tu pas ton propre journal ?)*

Maths

Salut à toi, oh grand Dieu de la beauté et de la créativité. J'ai pas beaucoup de temps pour t'écrire parce que, figures-toi, je suis en cours de math, sur les fonctions pour être plus précis... J'en profite pour te poser quelques questions
1) Où en est donc *Shadow of the Beast III*?
2) Est-ce que l'*Amiga 500* va disparaître ?
3) Zut, je ne me rappelle plus de la question.
4) Ah, si, ça me revient, je voulais te demander si vous alliez changer de maquette, car pour l'instant, c'est un peu tristounet !
5) Pourquoi ne pas passer une photo de toute l'équipe ?
Houlà, faut que je te dise au revoir il y a le prof qui ramène sa fraise. Au secours, ahhhhhh arghhh.....

Romain
(je préfère ne pas passer ton nom de famille,au cas où le prof de math lirait *Tilt* NDJ)

NB : J'aime pas *Tilt*
Signé : le prof de math !

■ *Bon, Ok, j'ai envoyé une lettre à tes parents, une autre au proviseur et une dernière au prof de math. C'est bien d'aimer* Tilt *(c'est très bien, même), mais le cours de math c'est sacré. Désolé...*
1) Aucune nouvelle pour l'instant
2) Oui, moi aussi d'ailleurs. Mais, comme pour moi, j'espère que ce sera le plus tard possible.
3) Vous pouvez répéter la questionnnn ?
4) Le problème est de trouver le juste milieu. La moitié des lecteurs (les "anciens") nous reproche d'avoir fait une maquette criarde, l'autre (les nouveaux) de rester trop austère. Nos pauvres maquettistes ne savent plus à quel saint se vouer...
5) Si tu as le n° 100, retrouve le poster et regroupe les visages de toute l'équipe...
N.B.: zut !

Posez toutes vos questions sur le minitel 36 15 TILT

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
STRATEGY MASTER	329	349	329
Populus+Deuteros+Hunter +Spirit of excalibur+Chess player			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
ULTIMA TRILOGY 2	305	305	305
ULTIMA IV + V + VI			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
JPP'S GOAL BUSTERS	349	399	349
kick off2 + International.soccer challenge + Manchester united + World champ.soccers			
ESPANA 92 THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 + Blues Brothers			
BITMAP 1	259		259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
AWARD WINNERS	252	292	252
Space ace + Kick off 2 + Pipemania + Populus			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
5 INTELLIGENT GAMES	292	292	292
Backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin + Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F 29 +Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
ACTION PACK	262		262
Turrican 1+2+ Kick off + X-out			
LES STARS	289		289
Skweek +Builderland +Bumpy +superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
10 MEGAHITS 3	349	349	349
Sunt car racer +last ninja 2+ rank Foot man 2 +Highway 2 + Tetris + 3 Slooges +Trivial 2 +Defender+ Apb			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P 47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
FUN RADIO	299	299	299
Tortues ninja +Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2			
TOP ACTION	225	225	225
Hard drivin +Strike f.hamer Pick'n pile + Licence to kill			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
SUCCES STORY 2	269	269	269
Disc + Skweek + Sherman M4 + Pinball magic			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon + Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
DELUXE PAINT3+ 3DKIT	392	392	392
A-TRAIN		392	292
AIR BUCKS	292	342	292
AIRBUS A320	342	342	342
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
APOCALYPSE	252		252
AQUABATIC GAMES	292		292
ARABIAN NIGHTS	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDOON 2	272	342	272
B17 FLYING FORTRESS	342	392	342
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEAST 3			292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BONANZA BROS	252		252
BUCK ROGER'S 2	305	305	305
BUNNY BRIKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CHAOS ENGINE	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONAN	292	342	292
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
COVERT GIRL POKER	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREATION	492	492	492
CURSE OF ENCHANTIA	305	342	305
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DAEMONSGATE	342	392	342
DARKMERE	305	392	305
DEMONIAC	292	292	292
DIE HARD 2	252	252	252
DIPLOMACY	195	242	195
D GENERATION	252	342	252
DOODLE BUB	252		252
DOJO DAN	252		252
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE	342	392	342
DUNGEON MA.+ CHAOS	252		252
DYNABLASTER	305	342	305
EPIC	252	292	252
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EUROPEAN Champion92	239	292	252
EYE OF THE STOM	292	342	292
FASCINATION	292	352	292
FANTASTIC WORLD	359	399	359
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	252		252
Firstsamurai+Megaloman.	292		292
FOOTBALL MANAGER 3	242	242	242
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUY SPY	292	342	292
HARRIER ASSAULT	392	392	392
HAND OF ST JAMES	315	315	315
HEIMDALL	292	342	292
HOOK	252	292	252
INDIANA JONES &FATE	252	372	252
INTERN.RUGBY CHAL.	252	252	252
INTERN.SPORT CHAL.	292	342	292
ISHAR	285	285	285
JAGUAR XJ 220	252		252
JOHN MADDEN FOOT.	252		252
KGB		352	305
KNIGHTMARE	305	305	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
KICK OFF 3	252	252	252
LAST NINJA 3	252		252
LEANDER	292		292
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND	305	305	305
LETHAL WEAPON	252		252
LINKS		415	352
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
LURE OF TEMPRESS	305	352	305
MAC DONALD'S LAND	252	252	252
MAGIC BOY	252	252	252
MATCH OF THE DAY	252		252
MEGATRAVELLER 2		342	292
MERCENARY 3	292		292
MICKEY CROSSWORD	252	252	252
MICROPROSE GOLF	342	442	342
MICROPROSEgrand prix	342		342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	342	342	342
MOONFALL	252		252
NICKY BOOM	299		299
NIGELL MANSELL	292	292	292
NO GREATER GLORY		342	342
PACIFIC ISLANDS	292	342	292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PERFECT GENERAL		392	342
PLAN 9 F.OUTER SPACE	342	392	342
POOL	252		252
POPULUS 2	292	392	292
POPULUS 2 CHALLENGE	372		372
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUSH OVER	252	292	252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
RISKY WOODS		315	272
ROBOCOP 3	252	252	252
ROBOSPORTS		342	292
ROOKIES	252		252
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER V1.1	252		252
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWORLDS	252	342	252
SHUTTLE	309	392	309
SIMANT	292	342	292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIM EARTH			392
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STRIKER	252		252
SUPER HERO	272		272
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
TENNIS CUP 2	282	292	282
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SIMPSONS	242	292	242
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TITUS THE FOX	252	252	252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
ULTIMA 6	305		305
UTOPIA TWIN PACK	292		292
VIDEO KID	255		255
VIKINGS:FIELDS CONQ.			252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
WOLFCHILD	289		289
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

MACINTOSH

ALGEBRA	592
BARD'S TALE 3	342
BATTLE CHESS	342
CASTLES	299
COMMAND HQ	392
CONQUEST LONGBOW	362
CHUCK YEAGER AFT	342
DR BRAIN	362
FALCON 2.2	342
FLIGHT SIMULATOR 4.0	392
GUY SPY	362
GRAND PRIX CIRCUIT	292
HEART OF CHINA	342
HELLCATS OVER PACIFIC	392
HOYLES BOOK 3	342
ISHAR	292
KID PIX COMPANION	252
LEISURE SUIT LARRY 1	415
JACK NICKLAUS GOLF	392
LEMMINGS	392
LEXI CROSS	319
LOOM	342
MOONBASE	342
NASKAR CHALLENGE	392
NOVA 9	362
PATTON STRIKES BACK	392
PGA TOUR GOLF	392
PGA COURSES WINDOWS	149
PIRATES	392
PLAYMAKER FOOTBALL	372
PRINCE OF PERSIA	342
RAILROAD TYCOON	392
RED BARON	392
SIMANT	342
SIM EARTH	392
SPACE QUEST 1 NEW	362
SPACE QUEST IV	450
SUPER TETRIS	342
V FOR VICTORY	342
WIZARDRY II	342
WIZARDRY I	292

BUDGET PC/ST/AG

ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
BLUE MAX	159
DAS BOOT	159
CALIFORNIA GAMES	99
CHUCK YEAGER 2	109
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PANG	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
ROBOCOP	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
STREET FIGHTER	99

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

AMIGA

AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	349
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
HARMONY	425
INFOFILE	449
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PIXMATE	525
POWER WORKS	749
PROFIL	350
SONIX	425
SUPERBACK	495
VIDEO EFFECTS	699
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE EXTENSION PORT AG	89
CABLE STEREO AG	49
CABLE PERITEL AG	119
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 512KSANS HORL.	249
EXTEN. 512K+HORLOGE	299
EXTEN. 1.5 MO+HORLOGE	999
ENCEINTES ZY FI	399
ANTIVIRUS AMIGA	89
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprim. STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 20	2090
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
PACK ANTIVIRUS	199
PACK GFA BASIC 2.0	190
PACK GFA BASIC 3.0	775
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

ENTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION DES JEUX.....
AVEC LE **PISTOLET INTERACTIF TROJAN**
ST OU AMIGA...399 FRS.
(LIVRÉ AVEC 2 JEUX: SKEETSHOOT ET ORBITAL DESTROYER).
AUTRES JEUX DISPONIBLES À **99 FRS** (LE JEU).
ALIEX - FIRESTAR - THE ENFORCER.

PACK A 600
"MY FIRST AMIGA." 3,390 FRS

A 600 + Super Word + RType 2 + Championship Golf + Shangaï + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.

PACK A 600
"SUPER STARTER." 3,390 FRS

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

"LA RÉFÉRENCE " ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(TRES FACILE D'EMPLOI).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F   20-10
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

FAX : **93.97.07.00**   SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ____ DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client ____

Edito

Une, deux, trois... quatre pages pour votre Sésame. Houaouuu ! Bonjour gens du Sésame, vous vouliez du binaire, du Basic, en voilà. Je tiens à vous remercier pour toutes vos lettres (tout particulièrements, Isabelle & Emmanuel pour leurs démo MICRO KID'S, ainsi que Dieu). Ce mois-ci, de l'*Amos* comme promis, par Julien qui nous réalise du « pseudo plasma ». J.-L. J. revient dans nos colonnes avec du *Visual Basic* sur *Windows,* un basic surprenant.

François Julienne

EFFETS RIGOLOS POUR FOU D'AMOS

Par Julien Houllier

QUESTION ?

Cher Tilt,

Ô grand maître du Sésame, j'aurais aimé savoir s'il existait un logiciel pour faire des effets rigolos avec des formules mathématiques sur *Amiga*. Je possède aussi l'*Amos* comme langage de programmation, est-ce un bon choix ?

MERCI...

REPONSE !

Il existe, cher inconnu, plusieurs programmes pour réaliser ce que tu désires (à condition que les « effets rigolos » soient graphiques). La plupart se trouvent en domaine public, mais comme tu me dis que tu as l'*Amos*, je vais te donner un court programme qui, je pense, te satisfera ainsi que tous les matheux qui nous lisent chaque mois... Tu verras ainsi que l'*Amos* se révèle un excellent choix pour ce genre d'application, bien que la lenteur de calcul de celui-ci laisse parfois à désirer.

LE LISTING PHYSIQUEMENT PARLANT

Le listing a beau être court, il y a tout de même quelques points qui restent à éclaircir...
Tout d'abord, il est possible de régler la taille de représentation et donc du même coup, le temps que le programme passera à dessiner votre œuvre.

La variable responsable de la taille se nomme TAILLE (étonnant non ? !).
Une valeur de 1 pour celle-ci désigne l'écran entier, une valeur de 2 désigne le quart de l'écran, et ainsi de suite...

La formule mathématique se trouve en procédure CALCUL, elle est par défaut de C=X*Sin(Y)+Y*Sin(X), mais seule votre imagination pourra vous limiter quant à sa valeur. Je vous en donne deux autres à titre d'exemple :
C=Sqr(X^2,Y^2) et C=X+Y*Cos(X*4).

LE LISTING, LOGIQUEMENT PARLANT

Son fonctionnement est simple, mais un novice y égarera certainement son latin !..
Dans la boucle d'affichage, le programme interroge la procédure CALCUL sur la couleur du pixel

LISTING AMOS

```
'____________________
' Listing AMOS d'un programme pour
' visualiser des formules de math
' sous forme de graphs ! 10/1992
'____________________
Screen Open 0,320,200,16,Lowres
Screen Display 0,128,48,320,200
Paper 0 : Hide On : Flash Off
Curs Off : Cls : Degree
'____________
' Palette pour l'ecran
'____________
Palette 0, $222, $444, $666, $888, $AAA, $CCC,
$EEE, $FFF
Palette , , , , , , , , ,$EEE, $CCC, $AAA, $888,
$666, $444, $222
'________________-
' Taille du dessin ( 1=Normal )
'________________-
TAILLE=2
'___________
'Dessin de l'effet
'___________
For Y=0 To 199/TAILLE
   For X=0 To 319/TAILLE
      CALCUL[X*TAILLE,Y*TAILLE]
      C=1+Abs(Param mod 15)
      Plot X,Y,C
   Next X
Next Y
'__________---------------------------
' On cycle les couleurs a l'infini !!
'__________---------------------------
Shift Up 1,1,15,1
Do
Loop
'__________-
' Procedure de calcul
'__________-
Procedure CALCUL[X,Y]
   '
   ' Ligne de calcul a modifier:
   '
   C=X*Sin(Y)+Y*Sin(X)
   '
End Proc[C]
'__________-
' F I N  du listing
'__________-
```

qu'il devra dessiner ensuite. Il lui communique pour cela ses coordonnées X et Y, à partir desquelles la formule va déduire une valeur. Après retour de procédure, *Amos* convertira cette valeur pour qu'elle s'intègre entre 1 et 7 compris. Ensuite la boucle dessinera le point avec la couleur correspondante au chiffre. Simple non ? Un simple cycling viendra ensuite egayer votre création. C'est tout pour ce mois-ci, je vous retrouve plus tard pour... (Je ne sais pas encore, écrivez-moi !)

Tchao !!

Merci, Julien. Avant de passer la parole à Jean-Loup pour son cours en Visual Basic, je tiens à vous rappeler que cette rubrique est la vôtre. Si vous avez des questions, de gros problèmes dans votre programme, écrivez-moi, j'essaierais de vous répondre dans ces colonnes. Je vous donne l'adresse :

TILT
RUBRIQUE SESAME
9/13, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

Vous pouvez aussi me poser des questions sur le 3615 TILT BAL JUJU. A toi Jean-Loup, courage !

A la découverte du Visual Basic pour PC & Windows

•••

PART 1

•••

Par Jean-Loup Jovanovic

Dans la série « A la découverte des langages de programmation », je vous propose d'étudier aujourd'hui un des environnements de programmation les plus novateurs de ces dernières années, le *Visual Basic* de *Microsoft*. Prenez bien note de tout, je ferai une interrogation écrite la semaine prochaine...

KEZAKO? VISUAL? UNE BASIC?

Certaines mauvaises langues disent que Microsoft cachait *Visual Basic* dans ses tiroirs depuis déjà plusieurs années, et qu'il ne l'a édité que pour soutenir Windows à un moment ou IBM et Borland se faisaient très pressants... Quoi qu'il en soit, ce langage est tout à la fois l'un des plus simples et des plus puissants qui soient. Nous allons prendre un petit exemple pour commencer, qui permet de sélectionner un fichier.

Lançons le programme. Plusieurs fenêtres apparaissent. La fenêtre centrale, quadrillée, et la « feuille de travail » en cours. Commençons par créer les deux boutons habituels, « OK » et « Annuler ». Il suffit de choisir l'outil correspondant dans la palette de gauche, et d'étendre la sélection sur la feuille de travail à la taille désirée.

Pour obtenir deux boutons de même taille, utilisez les options « Copier » et « Coller » du menu Editer, et répondez NON quand le programme vous propose de créer un « ARRAY » (nous verrons les tableaux une autre fois). Avec l'outil « Disques », vous créez l'objet correspondant, idem pour le répertoire et la liste des fichiers. Il faut maintenant relier les différents éléments.

Double-cliquez sur l'objet « disque », la fenêtre de programmation associée apparaît. Après la ligne « Drive1_Change() », tapez la ligne

```
Dir1.Drive = Drive1.Drive
```

Maintenant, chaque fois que vous changerez le disque dans l'objet « Drive », les répertoires seront automatiquement mis à jour. Le principe est le même pour les fichiers. Dans la fenêtre programme de l'objet « Dir1 », vous tapez :

```
Files1.Path = Dir1.Path
```

et chaque fois que vous changerez le répertoire courant, la liste des fichiers sera remise à jour.

Vous pouvez maintenant prendre le fichier sélectionné (et lui faire subir ce que vous voulez) en associant au bouton OK un programme du genre :

```
Sub Command1_Click()
NomDuFichier$ = Files1.FileName
/... / 'traitement sur le fichier "NomDu-
Fichier$
End Sub
```

DIFFICILE DE FAIRE PLUS SIMPLE !

Prenons un autre exemple, plus artificiel, pour illustrer l'appel d'une boîte de dialogues par une autre. Créez une feuille contenant un menu unique du nom de EXIT (ou tout autre nom à votre convenance), et un bouton unique OK. Créez une deuxième feuille de travail (New Form), contenant une « list box » et un bouton OK, et une troisième feuille contenant un bouton « Retour ».

Exit permet de sortir du programme ; le code associé est de la forme :

```
Sub Exit_Click()
    End
End Sub
```

ENFANTIN !

Le premier bouton OK permettra d'ouvrir la seconde boîte de dialogues

```
Sub Command1_Click()
    Form2.Show
End Sub
```

La list Box sera remplie par Additem, et ne contiendra que deux options, FORM1 et FORM3 :

```
Sub Form2_Paint() 'à chaque apparition
de la fenêtre
    List1.Additem "FORM1"
    List1.Additem "FORM3"
End Sub
```

L'appui sur OK testera la ligne sélectionnée :

```
If List1.ListIndex = "FORM1" Then
/.../ 'il faut enlever les 2 items de List1, sinon ils seront
de nouveaux ajoutés au prochain appel. Utilisez la commande
"List1.Remove".
    Form2.Hide 'cache Form2
    Form1.Show 'remet Form1 au premier plan
End If
If List1.ListIndex = "FORM3" then ...
    'idem mais affiche Form3
```


Essayez de compléter le programme, de manière à ce qu'il fonctionne correctement.
Si vous avez des problèmes, vous pouvez m'écrire ou me contacter sur 36 15 *Tilt* dans la rubrique "écrire à la rédaction". Et si vous désirez que l'on aille plus loin avec le *Visual Basic*(NDJuju on verra), faites-le moi savoir ! Amusez-vous bien.

JLJ

A propos de Visual

Lionel Pavoz m'a fait parvenir, il y a quelque temps déjà, un petit utilitaire écrit dans cet idiome, qui permet de cataloguer et de retrouver les différents jeux testés dans *Tilt*. Je le met sur Minitel, mais il nécessite VBRUN100.DLL, le fichier d'exécution de *Visual* (il est en freeware et il est facile de se le procurer).

Vous trouvez pas que J.L.J est un peu bizarre ? Enfin, ce Sésame est fini, n'oubliez pas que vos œuvres m'intéressent et que vous pouvez les poster à mon intention. Je vous salut.

JUJU & CLARKETTE

Rien de bien extraordinaire ce mois-ci, si ce n'est l'annonce du rachat d'Origin par Electronic Arts, la baisse du prix des micros continue (*Mac* et *PC*) et un périphérique révolutionnaire qui permet de se passer de souris. David Téné

MULTIMEDIA, QUAND TU NOUS TIENS

Lors du dernier CeBit de Hanovre en mars dernier, Toshiba et Intel présentaient tous deux un prototype de la carte DVI qui, ajoutée à la carte-mère d'un *PC*, augmente considérablement la vitesse d'affichage. Cela permet des applications multimédia de premier ordre. Développée en collaboration avec la société allemande Fast Electronic, elle s'intègre directement à l'intérieur du transportable T6400 de Toshiba. Une option permet également son utilisation au sein d'un *PC* traditionnel. A l'heure où vous lirez ces lignes, la production en série devrait avoir commencé. Mais son prix la réservera, une fois n'est pas coutume, à des utilisateurs professionnels : près de 20 000 F.

UNE SOURIS SOUS LA TOUCHE

Home Row vient de présenter outre-Atlantique la version finale du *J Key* dont elle avait présenté le prototype au CeBIT '91 de Hanovre, le plus grand salon informatique du monde. Il s'agit d'un procédé très ingénieux destiné aux claviers de compatibles *PC* : une pastille est glissée sous la touche « J » qui est normalement frappée avec l'index de la main droite. En pressant plus fort du côté gauche de la touche, le curseur se déplace vers la gauche. Idem pour les autres directions. L'intérêt ? Un énorme gain de temps puisque les doigts ne bougent pas du clavier et ne courent pas après la souris. La question est de savoir comment faire lorsqu'on tape du texte qui contient la lettre « J ». Et bien c'est très simple, il faut continuer à taper normalement : le driver logiciel « reconnaît » la différence entre le fait de frapper du texte (et donc l'appui bref d'une touche) et celui de pointer (appui continu sur la touche et dans une même direction). Les professionnels de la saisie apprécieront grandement ce dispositif qui leur permet de se passer de la souris. Quant à ceux qui tapent avec deux doigts sur leur clavier, ils n'en seront pas dépaysés pour autant : la touche « J » est toujours au centre du clavier.

PERIPHERIQUES DE PORTABLES POUR MICROS DE BUREAU

L'intérêt des écrans à cristaux liquides, outre leur poids plume, est leur faible encombrement. Mais les portables et autres note-books ne sont pas les seuls privilégiés. Tout périphérique aidant à réduire l'espace occupé par le micro sur le bureau est le bienvenu. On assiste donc au développement d'écrans couleurs à cristaux liquides pour une utilisation sur table. L'*Eliot Colour 1* est un de ceux-là. Utilisant la technologie TFT (Thin Film Transistor), il dispose d'un affichage aux couleurs bien contrastées et sans aucune rémanence. Prévu pour *Mac II* et les *PC* équipés d'une carte VGA. RPS International : (1) 45.92.53.00

BANC DE MIXAGE VIDEO SUR MICRO

Nous vous avons déjà parlé de la carte Video Machine développée par la société allemande Fast Electronic (*Tilt Journal* n°103) qui permet le mixage de deux sources vidéo par l'intermédiaire d'un *PC* ou même d'un *Macintosh*. Rappelons que Video Machine permet de se passer d'un banc de mixage vidéo traditionnel et que l'ajout d'effets spéciaux (titrage, retournement, zoom, mosaïque...) se fait tout simplement à la souris. Cette carte est sur le point d'être commercialisée aux alentours de 25 000 F. Un prix qui semble élevé, mais qui sera vite amorti en regard de ce qu'aurait coûté la même prestation sur du matériel professionnel. FAST ELECTRONIC : (1) 48.83.78.11

PROTEGEZ VOTRE CLAVIER

Dans les ateliers, chantiers et autres garages automobiles, les pauvres claviers de micros en voient de toutes les couleurs : poussières, sciure, plâtre, cambouï... Certains utilisateurs rivalisent d'ingéniosité en les protégeant d'un morceau de film d'emballage alimentaire. Mais côté esthétique, on peut mieux faire. Devant le marché immense de la protection de claviers, Compucover a mis sur le marché KeySkin, un couvre-clavier en matière plastique dont la forme est adaptée à ceux des micro-ordinateurs et terminaux.

Agenda

Forum Multimédia

Comme son nom l'indique, des applications à base de CD-ROM, de cartes sonores et autres cartes graphiques seront en démonstration.
Du 29 septembre au 1er octobre 1992.
Lieu : CNIT, Paris-La Défense.

Sicob

Le Grand Retour du plus ancien salon informatique. Un come-back réussi ?
Du 5 au 9 octobre 1992.
Lieu : Parc des Expositions de Paris-Nord, Villepinte.

CSS

Un nouveau Computer Shopper Show, cette fois-ci en Allemagne, dont un hall est exclusivement réservé à l'Amiga. Normal, puisque ce sont les mêmes organisateurs de l'ancien Amiga Show de Cologne.
Du 8 au 11 octobre 1992.
Lieu : Cologne.

BBC Acorn User Show

Un salon exclusivement réservé aux machines Acorn et en particulier aux nouveaux Archimedes.
Du 16 au 18 octobre 1992.
Lieu : Wembley, Londres.

Objectif jeux

Une manifestation qui se propose de réunir le temps d'un week-end, joueurs de jeux de rôles, de jeux de plateaux, d'échecs, de go et de jeux de société traditionnels.
Du 24 au 25 octobre 1992.
Lieu : MJC Villeurbanne, 46, cours Damidot, 69100 VILLEURBANNE.

Supergames Show

Une deuxième édition que tous les passionnés de jeux vidéo attendent avec impatience. Et surtout n'oubliez pas de passer nous voir.
Du 4 au 8 novembre 1992.
Lieu : CNIT, Paris-La Défense.

Future Entertainment Show

Organisé par l'éditeur Future Publishing - qui publie, entre autres, trois magazines sur Amiga - ce salon devrait regrouper les principaux acteurs du monde du jeu vidéo, micros et consoles.Du 5 au 8 novembre 1992. Lieu : Earl's Court, Londres.

Pinball Expo

Tout un salon réservé aux flippers. Evidemment, ça ne se passe pas en France, mais aux Etats-Unis.
Renseignements : 19.1.800.321.2722
Du 12 au 15 novembre 1992. Lieu : Hôtel Ramada Inn, Rosemont/Chicago.

ECES

Attention, l'European Consumer Electronics Show n'a rien à voir avec les deux CES qui ont lieu aux Etats-Unis. Il s'agit d'un pôle du salon Antenne 92, consacré à l'électronique grand public.
Du 16 au 18 novembre 1992.
Lieu : Parc des Expositions de la Porte de Versailles, Paris.

World of Commodore Amiga'92

Cette année, l'expo allemande consacrée aux ordinateurs Commodore déménage et s'installe à Francfort.
Du 26 au 29 novembre 1992.
Lieu : Francfort.

Sa souplesse autorise la frappe sans ôter cette protection. Quant à son maintien, il est assuré par de fines bandes adhésives, relativement pratiques. Disponible pour de nombreux modèles de micros, y compris *Atari* et *Commodore* pour environ 200F. Compucover, 15, espace Centre-Village, 68490 Chalampé.
Tél. : 89.26.25.01 - FAX : 89.23.29.55

DUEL EN ALLEMAGNE

Depuis trois ans, se déroule à Cologne, l'Amiga Show, un salon exclusivement réservé aux matériels *Commodore* (software et hardware de toutes sortes). L'organisateur d'AmiShows n'est pas un débutant puisqu'il organise le même type de salons aux Etats-Unis : AmiEXPO. Conséquence directe : un succès immédiat et grandissant (on parle d'environ 80 000 visiteurs l'an passé). Cette année, Commodore se réveille et reprend à son compte l'organisation du salon.Ce qui implique que l'AmiShows n'a plus le droit d'utiliser le mot Amiga pour son salon. Il devient donc le Computer Shopper Show (à ne pas confondre avec le salon anglais du même nom) dont l'un des halls, portant le nom d'AmiEXPO, est consacré à l'*Amiga*. Ça vous paraît confus ? A moi aussi.
Commodore, quant à lui, organise une autres manifestation intitulée World of Commodore - Amiga '92, à Francfort. Pour les dates, jetez un œil sur l'agenda.

ZOOM SUR LA PRESSE ANGLAISE

Après plus de deux ans et demi d'existence, le groupe Dennis Publishing a cessé la parution du magazine *Zero* qui avait cependant une sérieuse cote, que ce soit auprès des lecteurs ou des éditeurs. Après l'arrêt de *Ace* au printemps dernier et la scission de *The One* en deux titres (*Amiga* et *ST*, ce dernier étant également suspendu), tous deux édités par Emap Images, l'avenir des magazines anglais de jeux micros ne semble pas vraiment rose. En revanche, ceux qui traitent de consoles marchent très fort : pour preuve, il s'en crée de nouveaux tous les mois, et notamment dédiés. Il y en a quatre sur Nintendo et deux fois plus sur Sega ! Quant à CVG, le titre-phare sur le secteur également édité par Emap Images, il a su modifier son fond et sa forme à temps pour rester branché. Cela fait bien longtemps qu'il a ouvert ses pages aux consoles.

VOTRE RUE SUR UN *PC*

Après les SGBD (Systèmes de Gestion de Bases de Données), voici venu le temps des SIG. Késako ? Tout simplement Systèmes d'Information Géographique ou encore logiciels de cartographie. *MapInfo* est un de ceux-là. Au programme : importation et édition de cartes, gestion de couches de cartes de types différents, système intégré de gestion de bases de données cartographiques, analyses thématiques, production de cartes éditables... Plusieurs cartes sont livrées en standard : le monde par pays, l'Europe, la France par régions, départements, réseaux routiers, réseaux hydro, villes de plus de 50 000 habitants, frontières, Paris par arrondissements, le 8e arrondissement de Paris par rues et les restaurants du 8e arrondissement. Chaque carte est accompagnée de données statistiques : population, superficie... Pour localiser une adresse, il suffit d'entrer un ou plusieurs critères et le logiciel positionnera automatiquement un indicateur sur cette adresse et du bon côté de la rue. De plus, *MapInfo* permet de visualiser et d'analyser les données sous forme de tableaux et de graphes. Enfin, *MapInfo* est compatible avec les grands SGBD (*dBase*, *FoxBase*, *Excel*, *Lotus 123*), ce qui facilite grandement l'échange des données. *MapInfo* est distribué par ADDE : 47.58.78.41.

COMPATIBLES EN PROMOTION

On constate tous les mois des baisses importantes sur les prix des micros. On trouve à l'heure actuelle des compatibles taïwanais 486DX avec disque dur 120 Mo et moniteur Super-VGA pour moins de 12 000 F TTC. Après Compaq et IBM avec sa gamme *Ambra*, c'est au tour de l'Américain PCWarehouse de proposer ses promotions. Le modèle *Kenitec* en configuration comparable à celle mentionnée ci-dessus, accompagnée de Microsoft Office pour Windows, coûte 3 000 F de plus. Le logiciel *Office* est constitué de *Word2*, *Excel4*, *Powerpoint3* et *Mail*, quatre logiciels complémentaires qui fonctionnent sous environnement Windows. En gros, disons que cette configuration permet de se procurer quatre bons logiciels dont deux indispensables pour pas cher.

Télex

■ **Microsoft a quitté IBM pour mieux s'allier à Apple. Outre les nouvelles versions de *Works* (3) et *Excel* (4) pour Macintosh, Microsoft a annoncé qu'il allait développer des applications pour le futur *PowerPC*, conçu par Apple et... IBM.**

■ La mise à jour d'*Excel 4* pour Macintosh ne vaut que 790 F au lieu de 990 F TTC et ceci jusqu'au 30 novembre 1992.

■ Commodore aime le sport. Non content de sponsoriser les équipes de football de l'A-J Auxerre et de Paris-Saint-Germain (toutes deux en 1e division), la société au logo bleu et rouge a également battu le record de la traversée de l'Atlantique, détenu jusque là par Florence Arthaud, grâce au talent de Bruno Peyron à bord de son trimaran : *Pays de Loire - Commodore*.

■ Apple baisse ses prix, ça c'est une bonne nouvelle ! Le *Mac Classic II* 2/40 vaut désormais 8 000 F et le *IIsi* 3/40 passe à moins de 15 000 F au lieu de 11 500 F et 23 500 F respectivement.

■ Titus recrute. Si vous êtes graphiste ou programmeur, passez donc un coup de fil à Florent Moreau au (1) 43.32.10.92.

■ Toute la presse française de jeux vidéo sera présente lors du Supergames Show qui aura lieu du 4 au 8 novembre 1992 : *Tilt*, *Consoles +* et *PC Review*, mais aussi tous nos confrères qu'ils soient consoles ou micros, dédiés ou non. Venez nombreux !

■ C'est officiel : Electronic Arts vient de racheter Origin, la société responsable des sagas *Wing Commander* et *Ultima*. Robert Garriott, Président d'Origin en profite pour devenir Vice-président d'Electronic Arts. Quand à la qualité des jeux Origin, nous vous rappelons rappelons que *Ultima VII : The Black Gate* et *Ultima Underworld : The Stygian Abyss* ont obtenu respectivement les notes de 19/20 et 20/20.(voir *Tilt* n°100).



AMSTRAD

Vds CPC 6128 Coul + 70, jx + util. + éduc. le tt, px : 2 000 ou Vte séparée. **Denis KOSIERK, 10, rue des Roses, 57480 Hunting. Tél. : 82.50.19.17.**

Stop aff.! Vds CPC 6128 plus + monit. coul. + 5 carts. (Robocop, Tennis cup) + nombreux jeux, disks + Adv. OCP + Joy. Px : 3 000 F. **Jean-Paul SILVA, 80, avenue de l'Usine, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.83.94**

Vd Flight simulator 2 (orig, boîte + doc) sur C 64 (disk). TBE px : 100 F. **François FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappey-en-Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45**

Vds 95 disks pour C 64 + 200 jeux et 50 util ou pour autre ordinateur (PC). Px : 800 F. **Emmanuel VALLEAU, 9, rue Sarah Bernardt, 79200 Chatillon-sur-Thouet. Tél. : 49.95.17.54**

Vds CPC 6128 couleur + joy. + 60 jeux + disks vierges + manuel + revues. Px : 2 000 F. **Chantal FAZILLEAU, 28, rue des Vignes, 49610 Moze-sur-Louet. Tél. : 41.45.33.64**

Vends jx sur CPC 6128 : WWF, RBI 2, Gauntel 1 et 2, Star control, etc... **Raymonde JULIEN, 9, rue La Sarrazine, 43700 St-Germain Laprade. Tél. : 71.02.90.30**

Vds CPC 6126 couleur + nbx jeux (Terminator 2, Out run...) TBE + 1 jostick. Px : 2 000 F à déb. **Alexandre CARPENTIER, 99 bis, Grande Rue, 38700 La Tronche. Tél. : 76.63.15.75**

Vds 6128 + mon. coul. + nbx jeux + kit TV + manuel + meuble + not. TBE. **Ludovic MARTINEZ, Boulin, 65350 Pouyastruc. Tél. : 62.33.20.19**

Vends CPC 6128 + 80 jeux + accessoires. Valeur : 10 000 F, vendu : 2 500 F. **Pierrick LECOMTE, 4, rue du Fort, 80250 Nallivillers. Tél. : 22.09.45.94**

Vds CPC 6128 coul. + 60 jx + 2 joys. + revues + manuel. Px : 2 000 F. **Anthony BOUTHORS, 26, rue Jean Moulin, 33560 Larbon-Blanc. Tél. : 56.06.53.51**

Vds 1640 ECD, moni coul EGA 640Ko, disque dur 32Mo, clavier, joystic, souris 5 1/4. Px : 3 500 F. **Eric VOL-RAICHI, 7171, rue d'Anjou, 57070 Metz Borny.**

Vds CPC 6128, mon. + jx + liv. + mag. + joy., px : 1 000 F ou éch. ctre imprimante ou nombreux jeux sur Atari STE (en TBE). **Sébastien PILLARD, 17, rue de La Haye, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.67.23.22**

Vds C 64 + moniteur + lect. disk + 400 jx + magnéto. + 1 manette, px : 2 000 F, le tout. **Mohamed HES-SAINE, 1, av. Léon Bourgeois, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.48.27**

Vds C 64 + 1541 + 600 jx + 1530 + 200 jx + joys. + livres + manuel 1541 et C 64 + alimentation + péritel. Px : 2 000 F. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66**

Vds orig. disk C 64 : Road runner, Aliens, Ultima 4, Jane 128. Px : 50 F pièce, port non compris. **Rafael BOUR-CHRINE, Les Bartelins, 73100 Pugny Chatenod. Tél. : 79.61.22.31**

Vds CPC 6128 plus coul., Multiface 2 + Insider, Disco 6.0, Educatifs, Jx en D7 et cartouche... Le tout TBE, neuf. **Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33**

Vds 18 originaux pour C 64, à déb. + Calc FX 8500G + manuel, px : 500 F + collec. livres dont vous êtes héros, px : 10 F pièce. **Frédéric SAFAR, 5, rue du Pré Feraye, 27180 Arnieres-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03**

CPC 464 mono. + lect. disks + adapt. TV + joys. + 100 jx + nbses revues. Px : 1 200 F, le tout TBE. **Patrick JABELIN, 20, allée de la Belle Feuille, 91370 Verrieres-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.33.87**

Vds CPC 6128 + nbx jeux : Batman, Tintin etc + prog. basic + un joystic. **Stéphane BELLET, 23, rue de la Croix Blanche, 10120 Saint-André-les-Vergers. Tél. : 25.75.02.63**

Vds CPC 6128 TBE + jx + util + impri, px : 2 000 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle, commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46**

Vds CPC 6128 coul. + jux originaux, px : 2 300 F; + 2 lecteur 5 1/4 + alim. + D7 5 1/4 + radio-réveil + Hacker 7.0, px : 1 500 F. **Kuy Lim THONE, 72, Bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74**

C 64 : vds jx, K7 orig. compil., px : 30 F. Jx, px : 20 F. Possède Vandette, Furri, Warret. **Nicolas WRRET, 29, rue du 8 mai, 62143 Angres.**

Vends collection quasi complète de Amstrad CPC et Amstrad magasine/Micromag. Faire offre. **Nicolas LE CORVIC, Appt 1A, 129, rue de Rome, 75017 Paris.**

Vds multiface 2 + insider (servi 2 mois), px : 490 F! Vds Castel master + Bob winner (D7), px : 130 F! ou le tout à 590 F!!! **Eduardo RODRIGUES, 4, rue de la Platerie, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.15.62**

Vds CPC 464 couleur + lect. disk + 2 joysticks + cray. optique + doubl. joys. + nbx jx + utils + doc. Px : 2 500 F. **Sylvain SCHOEFFTER, 25, rue de Ladignac, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.27.73**

Vds jx Amstrad 6128. **Cedric VIEU, Les Orts, 81340 Trébas. Tél. : 63.55.91.24, appel 12 h 30 ou 7 h 30.**

Vds pour CPC, lot de 7 disks jeux originaux : Pick'n pile, Indy last crusade, Beast, Skweek, R-type..., px : 140 F. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Vds CPC 6128 + nbx jeux + 2 joysticks, px : 2 800 F à déb. Vds Master system 2 + 4 jx, px : 1 000 F. **Christophe FERNANDEZ, 19, rue Salvador Allendé, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.57.05**

Vds CPC 6128 coul + nbx jx et acc. (val : 7 000 F, px : 3 500 F). **Christophe BOURDON, Pont-Saladen, 29710 Pouldreuzic. Tél. : 98.54.56.79**

Vds 6128 + adaptateur télé. + 57 jeux en tous genres, px : 1 700 F. **Fabrice MANDON, La Bardonnoère, 17700 Surgères. Tél. : 46.07.26.50**

Vds 13 jeux pour 6128, originaux : Dragon ninja, Thundercats, Robocop... **Nicolas LUCAS, BP 1, Preaux Saint-Sébastien, 14290 Orbec. Tél. : 31.32.91.44**

Vds 6128+ couleur + paodle + manette + cartouche burnin rubber, px : 2 000 F. Vds 3 D cons. kit + compils : consulter. **Guillem FERRIER, 2 bis, rue Lachevardière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.61.57**

Vds jeux sur CPC 6128 de 80 F à 150 F. Je récupère joysticks cassés ou qui ne marchent pas. Vds jeux Gameboy. **Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82**

CPC 464 coul. + joy. + housses protec. + lect. D7 + tuner TV + radio rev. + 110 jx, D7, K7. Px : 4 750 F à déb., tt TBE. **Fabrice BALITRAND, Le Faillal, 82270 Montpezat de Quercy. Tél. : 63.02.05.51**

Vds CPC 464 + lect. disks + moni coul + EXT 64K + carte fodos + 90 jx + 2 man + manuels. Vds séparé. **Thierry DUCOGNON, 79, av du Petit Groslay, 93150 Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.29.85**

Vds 6128 + mon. coul. + très nbx jeux + utilitaires + manuel, état neuf, px : 3 000 F. **Frédéric BOCCADORO, 86, rue de l'Humanité, 59125 Trith. Tél. : 27.34.32.91**

Vds CPC 6128 coul. + tunner TV + joy. + radio réveil + bureau + nbx jx orig. + pistolet. Px : 3 000 F, le tout. **Sébastien STUDER, 7, hameau de Rouillon, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.43.24**

Vds CPC 464 + moniteur Mono., px : 700 F. **Nelly LE BONNIEC, 5, place Jean Grenier, 22000 St-Brieuc.**

Vds 6128 + coul. + imp. DMP 3160 + utilits + joy., nbx jeux, magasines + Télech., val. : 8 900 F, cède : 4 800 F. **Olivier BERGEROLLE, 2, rue de la Croix Saint-Etienne, 58000 Marzy. Tél. : 86.57.70.49**

Vds nombreux jeux sur CPC 6128 à prix intéressants (WWF, Moktar, Blues brothers...). Liste contre timbre. **Eric BOIDARD, 13, avenue Bollet, 01600 Trévoux.**

CPC 6128 coul. TBE + nbx jeux + tuner TV + bureau amstrad + radio-réveil, px : 2 990 F. **Franck DUTEIL, 141, route de Melun, 77370 Fontenailles. Tél. : (16-1) 64.08.40.23**

CPC DK, vds nbx jx orig. (bte et not) 50 F à 100 F. Liste sur demande. Pr 6128/464 + DDI1. **Laurent FAGOT, 38, bld Kennedy, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.94.53**

Vds 6128 coul. (TBE) + magneto. + kit téléchargement + 10 jeux origx + disquettes + joystick, px : 2 000 F. **Séastien LAMAIGNERE, 331, Caillibot, 33880 Cambes.**

Vds CPC 464 monochrome + 7 K7, px : 1 000 F. Uniq. sur Paris et sa région + vélo cross MX 172, px : 500 F. **Alain CHALEUNSINH, 2, allée des Patres, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.44.57, après 20 h.**

Vds 6128 + moniteur couleur + nbx jeux. Le tout TBE, px : 2 000 F. **David CROCHET, 93, allée des Epines Noires, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 64.88.87.82**

Dépt 25. Vds CPC 6128 couleur + joystick + nbx jx + manuel, px : 1 600 F. **Yohann LOCATELLI, 15, rue des Oiseaux, 25620 Mamirolle. Tél. : 81.55.80.89**

Vds pour pièces détachées calcul. Amstrad 2286 avec DD 40Mo + contr. lecteur 3 1/2 + souris. **Christian LAPORTE, 14, rue du Passeur d'Etoiles, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.48.94**

Vds CPC 464 mono. + lecteur D7 + nbx jeux + livres, px : 800 F. **Yannick JOUY, 28, avenue Beethoven, Bt B113, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.16.55.**

APPLE

Vds Apple 2c, 2 lect. + joys. + souris + nbx jeux et log. + doc. Px : 1 300 F. **Nicolas COIA, 3, rue Voltaire, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.55.53**

Vds Apple 2c + nbx jx et util. + joystick, bon état, px : 2 500 F. **Marc GASSELIN, 34, place de la Halle, 60300 Senelis. Tél. : 44.53.03.99**

Vds Apple 2c. Prix à débattre. Cherche jeux sur Macintosh. **Frédéric ROQUES, 43, Bd Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.10.44**

Vds Apple 2c, 2e lecteur, écr. mono, housse trans., souris, jx, util., TBE. Px : 2 900 F le tout. **Bertrand PASCVAL, 6, av. H. de Sournazel, 19012 Tulle cedex. Tél. : 55.29.63.17**

Vds imprimante Mac Image Writer II neuve, cause double emploi. Prix intéressant. **Michel RAFFOUL. Tél. : (16-1) 46.62.22.18, ou le soir (16-1) 45.83.72.80**

Vds Apple 1165, 1, 2 Mo, coul., 2 lect. 3" 1/2 + 5" 1/4, 2 joys., souris, nbx logs. Px : 4 000 F le tout, à déb. **Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés Civils, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.77.81.20**

ATARI

Vds 1040 STF + lect. ext. + souris + utils orig. + 70 logiciels + joys + dbleur joy : 6 500 F. **Olivier CHASTAN, 70, rte de Latresne, 33360 Carignan de Bordeaux. Tél. : 56.20.90.06.**

Vds jx pour 520 STE demandez liste, px raisonnable. **David BOBLENZ, 14, lot. La Sarrazinière, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.47.36.**

Vds 1040 STF + mon. mono + DD 20 Mo + carte PC + souris + joys + 200 disks + 15 livres : 7 000 F. **Stéphane HUGUEL, 11, rte des Salines, 70204 Lure. Tél. : 84.30.29.45.**

Vds 1040 STF + dd dur 20 M + écran coul. + lect. 51/4 + ST Replay 4 + nbx logiciels + joy px : 5 000 F. **Ludovic VOURIOT, Logis de St Claude, bât. A, Chemin de St Claude, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.18.72.**

Vds jx sur ST à bas px (Adams Family, Ishar, Parasol Stars, Unreal...). Autres à 50 F. **Matthias TEALDI, 55, rue Charles Gounod, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.24.31.**

Vds log. pour Atari à très bas px... éch. aussi. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Affaire! Vds Moktar sur ST (orig.) px : 200 F. **Laurent JACOB, 23, rue Paul Eluard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.92.**

Vds Atari Mag Tilt ST MAG Gen 4 joys etc. 10 F pce. Liste sur demande ctre env. timbrée. **Pascal MATHIEU, 139, rue du Cygne, 38290 St Quentin-Fallavier. Tél. : 74.95.56.52.**

Vds Atari 520 STE 2 megas + monit. coul. + 100 disks souris joys pour 3 600 F. **Patrice PLAA, Rue Principale, 64300 Maslacq. Tél. : 59.61.17.17.**

Vds nbx jx, utils, demos sur ST à prix intér. Vds Ultima 6 : 290 F pce. Rép. assurées. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.**

Vds P. Atari : F29 + Falcon Mis. 2 + joy. Jetfight + 2 livres GFA + joyst. PC : Quick.SV 202 : 100 F. Log. joy + 100 F. **Jean-Jacques GEOFFRIN, 14, rue de Valenton, 94700 Maison-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.19.02.**

Vds 1040 STE 2 Mo SC 1435 souris, 2 joys, câble minitel, log. 3D, cons. kit Deluxe P + jx orig. Le tt : 4 000 F. **Philippe NOEL, Résidence du Fond de Presles, av. Paul Vaillant Couturier, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.36.03.88.**

Atari. Vds log. éduc. util. jx et nbx docs. Prix bas. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazingmien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds Atari 1040 STF, tbe + 150 jx + souris + imprimante + dbleur joy + 50 revues + boîtes. Le tt : 3 200 F. **Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.61.45.17.**

Vds pour ST nbx softs à bas px. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Medoc.**

Vds 2 banettes 256 Ko pour gonfler un 520 à 1 Mo, Epson LX 800 (9 aig.) : 1 000 F. Lecteur vidéo : 1 000 F. **Laurent MOIZO, 12, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.98.98.**

Vds sur Atari 520 STE/F jx à très bas px. **Emmanuel ALCARAZ, 18, Le Collet Blanc, 13119 St Savournin. Tél. : 42.04.61.71.**

Vds 520 STE + écran coul. Atari 1224 + souris etc.... TBE. Px : 2 400 F TTC. **Romain GAMBIER, 3, rue Abel Bonnevalle, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.46.20.04.**

Vds Atari 520 STF lecteur DF tbe + mon. coul. SC 1224 + souris + tapis. Le tt : 3 000 F. **Mathias ZIMMERLIN, 28, rue P. Brossolette, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.36.21.**

Vds lot 8 jx sur Atari ST 600 F. Indy Arcade et Aventure + SOS Fantomes 2 + Shadow Dancer etc... **Arnaud DENIS, 3, rue de Metz, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.24.91.**

Vds 1040 STF + souris + câbles + 3 joys + logi. (Calcomat, Utopia, Vroom, Moktar, Timeworks). Px : 2 300 F. **Jean-Guillaume PESSIN, 116, imp. des Framboisiers, 50000 Saint-Lo. Tél. : 33.05.11.88.**

Vds Atari 7800 + 6 jx px : 1 050 F. Vds Joys Infra rouge : 800 F pour 2. 420 F pour 1. **Aymeric GUILBERT, 4, rue des Lilas, 59700 Marcq-en-Bareuil. Tél. : 20.98.54.74.**

Disque dur megafile 30 Atari : 1 800 F + scanner a main Handy Partner : 800 F. **Philippe GIRAUD, 2, av. Ernest Pivot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1)43.84.32.06.**

Vds jx a petit px sur ST. **Frédéric CLARHAUT, 27, quai des Carrières, Charenton-le-Pont.**

Vds très nbx jx sur ST à px ridicule (env. 10 F par disk) + possibilité d'échanges. **Nicolas CARITA, 134, clos de Poumey, 33450 St Loubes. Tél. : 56.78.94.24.**

Vds Atari 520 STF-DF + peritel pour 1 000 F. **David BLARY, 2, rue du Réveillon, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.95.96.74.**

Vds Larry 2-3, Police Quest 2, KK 4 ST 150 F. Donne livre solutions des Larry pour achat des 2. **Franck VAN PAEMEL, 4, av. Jean Jaurès, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : (16-1)60.70.50.88.**

Vds Atari STE 1 Mo Ram + mon. coul. STE Reo + 4 joys + nbx jx + util. (trait. de texte, dessin). Px : 4 000 F. **Olivier THOMAS, 160, av. Renoir, 06520 Magagnosc. Tél. : 93.42.76.06.**

Vds Atari ST + 60 jx env. + man. + souris + prise peri. Nbx originaux. Disk nettoyage. Bas px. **Mickaël MON-GARNY, 71, av. de l'URSS, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.32.88.**

Vds jx Atari STF/E. 1750 titres disp. Liste gratis sur demande. Px ridicules. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds jx pour 520/1040 STE. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds jx STF/STE : Gnostbuster 2 : 150 F. Skrull : 100 F. Formula 1, Grand Prix : 100 F. ou les 3 : 300 F. (Boîte / notice). **Thomas SIBARD, 4, allée de Marchegay, 33127 Martignas/Jalles. Tél. : 56.21.46.00.**

Vds orig. ST Captive, F19, Age, Dungeon Master, Chaos, Powermonger, Armour Geddon Hidwinter et d'autres. Px : 100 F. **Patrick JANIN, 16 CO3 Forn, 22970 Ploumagoar. Tél. : 96.21.10.21.**

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. + nbx livres et magazines + nbx jx et util. : 4 500 F. **Denis MARIE, 17 bis, rue François Villon, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.78.93.**

Vds nbx jx sur Atari à bas px. Liste sur demande, vds aussi Syncro Express 2 : 180 F. **Marie-Hélène LABORDE, rés. Edgard Quinet, 42300 Roanne.**

Vds jx Atari orig. : Falcon + Mis Disk Thunderhawk + F19 + Infestation + Monkey + Midwinter 2. 150 F l'unité. **Henri LABAT, 23, rue de la République, 77400 Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.56.42.**

Vds sur Atari STF/STE exowatman franç. 4, dble face coul. ou monochrome. Bas px. **Patricia LECOUTRE, 41, rue du Cardinal Amette, 27380 Douville-sur-Andelle.**

Vds nbx jx docs orig. pour 520 STF à bas px. Liste sur demande + 600 titres. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds jx, utils, demos, Docs sur ST(E). Px imbattable. Env. disk pour liste. **Julien GROSJEAN, 107, rte de Couches, 71670 Lebreuil. Tél. : 85.55.65.39.**

Vds orig. sur Atari STF STE (Maup Island : 100 F, Speedball 2 : 150 F, Mort Manor : 50 F Barb (Psyg) : 50 F). **Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.07.40.44.**

Cause études, vds Atari 1040 ST + monit. coul. + joys + jx + util. + livres + câble : 2 x 200 F. **Olivier MACAREZ, 28, rue Jean-Jacques Rousseau, 59111 Bouchain. Tél. : 27.27.74.52.**

Vds orig. STF (E) Ivanhoe, Another World, Battle of Britain, Maniac Mansion. De 100 à 150 F. **Guillaume BROUSMICHE, 10, rue Lenotre, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.68.59.**

Vds Atari 520 STE + 2 joys + souris tbe : 1 700 F. Cadeaux disk jx + copieurs. **Lamine SARR, 33, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.16.23.**

Vds jx pour 520/1040 STE/F à petit px. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-l'Authion.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. SC 1224 et mono SM 124 + 2 joys + 10 jx orig. + 10 soft de travail + Disc : 4 900 F. **José de SAN FULGENCIO, 30, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.92.07.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + 200 jx + souris. Tbe : 1 500 F. **Emmanuel ALCARAZ, 18, Le Collet Blanc, 13119 Saint-Savournin. Tél. : 42.04.61.71.**

Vds jx ST/STE à bas px. **Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.**

Vds 520 Atari STF avec 50 jx + boîte de rang. + prolongateur + joy + souris etc. Le tt : 1 400 F. **Mathieu JACQUIER, 15, parc de la Tuilerie, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.44.49.**

Vds 1040 STF + écran coul. et mono. + lect. ext. + impr. + scanner + jx et util. (Calamus etc...) px à déb. : 6 500 F. **Didier LAZZARO, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.88.29.**

Vds monit. coul. Atari SC 1224 px : 500 F. Lot de 2 joys Quickshot px : 150 F (tbe) compatibles. **Sylvain FABRE, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.94.62.**

Vds et éch. jx sur ST. Demandez liste. **Marc DOUGUET, 25, rue le Moulin de la Galette, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.47.53.**

Vds pour Atari ST jx 120 F pce. 200 F pour 2. Mig 29, Midwinter, Shermann 4, Tennis Cup, Vroom, Super Cars 2. **Loïc COULON, 22, rue de Lisbonne, 59400 Cambrai. Tél. : 27.74.85.07.**

Vds STE 1 mega + monit. coul. SC 1425 + 2 joys + 200 disks + 10 orig. + 30 revues. Le tt : 4 700 F. **William FAUQUET, 15, av. du Président kennedy, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.07.53.**

Vds 1040 STE + monit. SM 125 + joys + souris + Trackball + tapis + nbx D7 + boîte rang. D7. Le tt : 3 000 F. **Stéphane WEYL, 2, rue Monte au Ciel, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.71.28.**

Vds Atari STF DF 1Mo Ram neuve + monit. coul. et mono SC 1425 + tapis souris + jx. Px : 3 500 F. **Rodriguez MAURICIO, 13, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.01.89.**

Vds STF 1 Mo + souris + nbx jx et utils : 3 500 F. + scanner Golden image. Etat neuf : 1 500 F ou les deux : 4 500 F. **Stéphane PICART, 154, av. Maréchal Foch, 84100 Orange. Tél. : 90.34.66.59.**

Vds pour ST Epic : 160 F, Captive : 160 F, Xout : 110 F, Black Tiger : 110 F. Tous avec boîte et notice en tbe. **Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 St Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.**

Vds monit. coul. Atari SC 1425 : 1 000 F. **Cédric AYMAR, 1, impasse du Tambourin, 13300 Salon de Plé. Tél. : 90.53.32.15.**

Vds sur ST nbx jx de 100 à 150 F (Xenon 2, Moonwalker, Turbo out-run, Vigilante...) **Xavier PAUL, 20, rue de la Prairie, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.16.91.27.**

Vds logiciels pour ST à px très raisonnables. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds jx orig. Atari ST Cadaver + Data : 180 F, Opération Stealth, Maniac Mansion, Indy Aventure, Ninja Remix : 100 F pce. **Antoine TERNUS, 22, rue Paul Lafargue, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.27.52.55.**

Vds 1040 STF coul. souris, joy., carte, jx, langage (GFA, Stos...) livres d'initiation : 3 000 F. **Bruno LAFONT, 5, rue Montesquieu, 33350 Castillon. Tél. : 57.40.10.71. après 19 h 30.**

1040 STF + SC 142 S + SMM 804 + souris + 2 joys + câble minitel + 200 jx + 7 util. + Emul. PC + docs. Px : 8 500 F. **Béatrice PIRAUD, 21, rue Lucien Janin, 42320 La Grand-Croix. Tél. : 77.73.31.65.**

Vds 20 STF tbe complet + not. + lect. ext. 3.5 + emb. + souris + joys + nbx jx. Px : 3 000 F. **Sébastien SANGAY, 40 bis, rue des Bergers, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.90.87.80.**

Vds sur Atari ST Vroom : 150 F Forlins : 120 F. Dragon Scape : 50 F. Dragon Ninja : 70 F. Gods : 120 F. **Arnaud ADELSKI, 56, Grande Rue, 60570 Laboissière-en-Thelles. Tél. : 44.08.61.95.**

Vds Atari mega, ST2 + 100 disk + souris... : 4 000 F à déb. ou éch. ctre Amiga (IMO). **Stéphane WAREMBOURG, 28, rue H.Barbusse, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.46.39.**

Vds jx pour ST. liste sur demande. **Bruno DUGAS, rue du 18 Juin, 82350 Albias.**

Vds Vroom et Epic : 300 F ou 170 F l'un. Demos et DP à très bas px. Tout cela sur Atari STF/STE. **Stéphane KLEIN, 24, rue de Rosenwiller, 67490 Dettwiller. Tél. : 88.91.45.35.**

Vds ou éch. jx sur ST (Vroom, Moktar, Epic, R.Type 2, etc...) Ch. Harlequin et Risky Woods... **Anthony BLICQ, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains.**

Vds pour Atari monit. monochrome SM 144 (jamais servi) px : 850 F. **Tél. : (16-1) 43.03.42.37.**

Vds jx pour 520 STE : Lombard Rally + Out Run Europea + Vallstreet. Le tt : 120 F. **Vincent TRAVERS, Les Buttes du Clos, 35550 Pipriac. Tél. : 99.34.47.64.**

Vds 520 STE + nbx jx (Vroom, Epic, etc...) + mon. coul. SC 1435 + 2 joys. Le tt en tbe : 3 400 F. **Gauthier DEBAILLEUL, 50, fbg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.25.26.**

Vds orig. sur ST : Vroom + Data, Epic, F1 Grand Prix. Le tt : 400 F. Ech. ctre jx Amiga. **Laurent NONNENMACHER, 58, rue d'Adelshoffen, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.62.27.66.**

Vds pour Atari ST. lect. externe à 700 F compatible avec tous les Atari. **Raphaël WEISSEND, 11, rue Wirig, 57200 Bliesbruck. Tél. : 87.02.22.88.**

Vds sur Atari jx : Pang, Hard Drivin, F19. Faire offre. **Franck BREYSSE, 23, rte de Pranlary, 43750 Vals-Prés-le-Puy. Tél. : 71.02.21.99.**

Vds Atari 1040 STF + souris + joys + jx (Vroom, Stun Car, Xenon 2). Px correct : 1 600 F. **Philippe CLOUSCARD, 15, rue Couprie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.85.35.**

Vds pour XL/XE nbx jx K7 et disk px : 5 F pce sur K7 ou 10 F sur disk + ach. livre pokey. **Arnaud LANSEAU, 4, rue Fontanieu, 33290 Parempuyre.**

Vds Atari 1040 STE + 140 jx + 20 util. + 15 démos + joy + souris px : 3 000 à 4 000 F. **Gauthier LAWNY, 2, rue d'Enfer, 78720 Cernay-la-Ville.**

Vds sur ST Gold Rush, Lemming, Larry 1 et 2, Colonnel Bequesi, originaux. **Vincent LEGRAS, 24, rue Suzanne Baisson, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.69.16.**

Atari 1040 STF + DD 20 MO + lect. ext. 3.5 + 400 disks + TV3 GCM Sharp + boîte rang. + joys + docs : 4 300 F. **Mohamed KEMMAS, 3, allée Georges Sand, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.13.67.**

Vds Atari 520 STF DF tbe + 30 jx (Croisière pour un C., An. World) + joys + souris + cadeau : 2 000 F. **Augustin LEROLLE, 255, bd St Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.41.47.**

Vds Atari 520 STF + souris + util + jx (+ de 40) + joy tbe. Px : 2 000 F + écran coul. : 3 000 F. **Laurent DUROS, 91, rue Paul Hochard, 94240 L'hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 49.69.08.49.**

Vds Atari 520 STE + écran SC 1224 + environ 100 jx (anciens + nouveaux) + souris + joys. Le tt : 3 000 F. **Cédric BILLARD, 3, rue de la Combe, 69390 Vourles. Tél. : 78.05.56.11.**

Vds STE 1Mo + M HR + 100 D7 + bte de rgt coul. blanc. Le tt : 3 600 F. **Stéphan CHABBERT, 36, rue Gosselet, 59000 Lille. 3612 Minicom.**

Vds pour STE DD 40 Mo 19 ms Autoboot + Horloge + logiciels (rédacteur DCK.) + jx. Le tt : 2 500 F ferme. **David LLERENA, 10, av. Jean Jaurès, 60400 Noyon. Tél. : (16-1) 44.44.24.59.**

Vds pour Atari ST cartouche ultimate ripper : 350 F et extension de mémoire 512 ko : 18à F à déb. **Eric PIVET, Teyssonge, 01250 Jasseronge. Tél. : 74.45.16.77.**

Vds jx sur Atari ST : 40 orig. (Epic, Populous 2, Ismar, etc...) 100 F pce environ. **Alexandre BENEZRA, 27,rue du Mamel, 78980 Breval. Tél. : (16-1) 46.34.23.54.**

Vds Digitaliseur vidéo Handy Scanner pour Atari avec Logiciels de dessin px : 950 F peu servi. **Bruno AUBRY, 3, rue des Camelias, 72210 La Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.77.34.47.**

Vds Atari ST portable (Stacy) acheté en avril 92 px : 4 500 F ferme + 800XL jamais servi. **Paulo-Jorge COUTINHO-PRAZERES, 8-10, rue Beaurepaire, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.76.38.**

Vds 520 STE + Monit. coul. + jx et util. tbe. Px : 5 500 F. **Grégory ROULER BESNARO, 24, rue du Docteur Maire, 76620 Le Havre. Tél. : 35.48.34.11.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. SC 1435 + ext. mem. 1Mo + souris + 2 man. + nbx jx : 3 990 F. **Arlen KHARMANDARIAN, 12, rés. Baverolle, 91190 Gil-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.15.81.**

Vds 520 STF + MC SC 1425 + joys + souris + jx orig. + boîte de rgt. Px : 2 900 F. **Eric AUBEAU, 2, bd Albert Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.75.03.**

Vds 1040 STE 4 Mo + SC 1425 + SM 124 + lect. ext. + Star LC 2410 + 2 joys + Redact. 3 + Emulcom 3 + accs + jx et util. **David BOIDIN, 8, place de Houma, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.50.36.**

Vds Atari 520 STF + moni. coul. + souris + 2 joys : 2 500 F à déb. Tbe. **Dominique NAPOLI, 4, rue du Val d'Osne, 94410 Saint Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.12.25.**

Vds 1040 STF + moni. coul. + moni. mono + nbx jx et util. + joys + souris. Le tt : 5 800 F tbe. **Jean-Pierre CASADO, 84, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1)42.24.76.56.**

Vds 1040 STF + 2 lect. + multiface + câble blite + 16 jx + 3 souris + 4 joys + Docs + disq. : 4 500 F. **Olivier SIFOGNE, 6, rue Fabre, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.38.47.**

Vds pour ST images digitalisées. Liste ctre env.timbrée. **François FABRIKANT, 5, av. Martin Luther King, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.09.60.**

Vds Atari 520 STE 1 Mo + jstk + 100 jx + utils : TT, GFA 3/5, Music, Dessin... tbe px : 2 500 F. **Christophe LAPORTE, 55 ter, rue de Port Royal, 78470 St Rémy-les-Chevreuses. Tél. : (16-1)30.52.66.80.**

Vds imprimante pour 1040 STF 800E et L06 : BigBoss piano + Synthé Bontempi AZ7500 Midi : 1 200 F à déb. **Fernando ROMEU, 31, rue Evezard, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.02.52.**

Vds jx pour Atari ST en orig. de 10 à 200 F. Port et sérieux compris. Ech. ctre Scanner N/B. **Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.**

Vds nbx jx sur ST. PX exception. Demandez liste. **Julien BRAULT, 4, rue Benjamin Moloïsé, 91790 Boissy-sous-Saint Yon. Tél. : (16-1) 64.91.35.31.**

Vds Robocop 3 pour Atari ST. Affaire! **Eric BOUGUEN, 17, rue du Bourgneuf, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.25.52.**

Vds nbx jx, util. demos sur Atari, ST/STE à très bas px. Vds console nec tbe + jeu + mags : 700 F. **Jean-Pierre RAVAZ, 14, rue Louis Breguet, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds 520 STF + moni. coul. CM 8801 + joy + jx + GFA et compil + doc (4 classeurs) + livres + util. Le tt : 3 500 F. **Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.**

Vds 1040 STE + monit. HR 5 M124 + souris + joys + disks + câbles + doc. Le tt : 5 500 F. **Fabrice CALMELAT, 8, rue du Haut Bois, 68210 Eteimbes. Tél. : 89.26.93.85.**

Vds Indiana Jones (Aventure) + Simpson + Tortues Ninja + T2 + Lemmings + Narc sur Atari STF : 350 F. **Julien PERRAULT, 33640 Graveyron Bortets. Tél. : 56.72.51.91.**

Vds Clav. 1040 STF + 2 rallonges joy + Free Boot + péritel neuve + joy neuf + 50 disk (jx, util., etc...) 3 355 F à déb. **Stéphane DELARUE, rte de Gallargues, 30250 Aubais. Tél. : 66.80.21.43.**

Vds jx bas px sur Atari : Populous II. **Steve LACHAT, Bennières, 42330 St-Bonnet-les-Oules. Tél. : 77.30.53.49.**

Vds jx, éduc., util. pour 1040/520 STE. Liste sur demande (nbx jx récents). **Pierre SCHNEIDER, 26, rte de Rouen, 60360 Viefvillers.**

Vds Atari 1040 STF + MC SC1435 + FM Melody Maker + util. + jx : 3 690 F + Epic (PC) : 200 F. + chaîne Laser : 1 100 F. **Laurent MAILLARD, Rue de la Charité, 21340 Nolay. Tél. : 80.21.72.31.**

Vds 1040 STE + mon.coul. + jx + util. + joys : 3 500 F. Tbe. Cher. club ST sur Rouen. **Jérôme BALANT, 11, rue Léon-Devaux, 76240 Bons Ecours. Tél. : 35.80.36.39.**

Vds 40 orig sur ST. TBE de 100 à 200 F. Port compris. Liste sur demande. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Perigueux.**

Vds 520 ST + nbx jx + souris + util. + 2 joy + tapis + livres + boîtiers. Le tt : 3 500 F. à déb. **Stéphane DATRINO, 6, Les Œillades, 13130 Berre. Tél. : 42.85.37.84.**

Vds 520 STF tbe + joy + souris + disk : 990 F. **Daniel WESTERINK, 42, rue des Mûres, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.84.66.**

Vds 520 STF + 1040 (HS) + jx + util. + joys + souris + livres : 2 000 F. **Olivier FLEURY, 15, rue Jules Guesde, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.66.10.23.**

Vds Atari 520 STE gonflé à 1 Mega + nbx util. + nbx jx (100 orig.) + joys + souris + tapis : 4 000 F. **Eric CREYSSEL, 9, rue Martin Basse, 69300 Calvire. Tél. : 78.08.44.76.**

Vds jx sur 520 ST. Bas px. Demandez liste. **Sten BALLEUX, 85/87, av. Nogues, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.67.22.**

Vds 520 STE 1 Mo + joys + souris + nbx jx : 3 000 F. Px à déb. Vds originaux de 100 à 150 F pce. **Branislav TASIC, 28, av. Dr Charcot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.64.26.**

Vds Atari 520 STF extens. 1 Mo + 140 jx + util. + manuel + man. Le tt : 2 200 F. **Nicolas CARLOT, 31, av. Jean-Jacques Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1)43.83.89.00.**

Vds 520 STF + monit.+ sampler + 2 joys + GFA + assembleur (avec compil.) + livres + nbx jx et util. **Joffrey OULMI, 16, rue Emile Zola, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.32.34.52.**

Vds jx sur ST et Amiga : 15 et 20 F disk compris. Liste gratuite. Hook Jaguar, Crasy 2, Car 3, Final Aood. **Bruno BEAUSIR, 93, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.63.12.**

Vds Atari 520 STE 1 Mo Ram + 2 lect. + 15 jx + util. + livres + man. Le tt : 3 300 F. **MARC. Paris 18e. Tél. : (16-1) 42.09.48.42.**

Vds joys Furomax prise 9 broches pour Atari Commodore et PC 1512. Etat neuf jamais servi. Px à déb. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Vds nbx jx à px dément. sur ST. joindre timbres pour liste. (2 timbres à 2,50 F). **GAMES DIFFUSION ST, 72, résidence Cheverny, 77100 Meaux Beauval.**

VENTES

Vds 520 STE 1 Mo acheté en janvier 92. Très peu servi + souris + mon. coul. + 1 joy + D7 + socle. Px : 4 000 F. **Alain GIRARDI, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.30.74.**

Vds 520 STE + monit. coul. + tapis + souris + 2 joys + orig. + 100 revues + Free Boot. Le tt : 3 900 F à déb. **Yann LERAY, 23, rue Simone Signoret, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.03.70.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC1425 + 2 joy + souris + Free Boot + util. + nbx jx : Croisière pour un cadavre, Pushover. **Alexandre HUGRET, Trez Rouz, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.84.54.**

Vds orig. sur ST. Epic : 150 F, Captive : 120 F, Batman : 50 F, Full Metal : 50 F, Maupiti : 100 F, Silent Service2 : 110 F. **Michel PENFENNTEUN, 3, rue Gabriel Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.**

Vds sur STE Robocop 3. Tout neuf dans l'emballage. Px : 180 F. **Benoît GRIMONPREZ, 31, rue Gabriel Rondeau, 17220 La Sarne. Tél. : 46.56.68.57.**

Vds Atari 520 STF + souris (neuve) + 20 jx + joys. Px : 900 F. **Jérémy PANZETTA, 2, allée du Vieux Clos, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.59.26.**

Vds orig. ST. Populous 2, Robocop 3, Sensible Soccer : 150 F. F1, Grand Prix, 3D cons.Kit : 200 F ou 700 F l'ensemble. **Jean-Louis BERTHON, 7, chemin du Bois, 36250 Niherne. Tél. : 54.29.88.31.**

Vds ou éch. jx ST bas px (20 à 150 F) orig. Env. timb. pour liste. **Sébastien POLLET, La Combe, 73270 Villard-sur-Doron. Tél. : 79.38.31.50.**

Vds Atari 520 STE : 2 250 F + télé coul. : 1 500 F ou le tt pour 3 300 F. **Thierry HUTIN, 8, rue Cesar Franck, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.35.67.**

Vds pour Atari ST lag orig. : Silent Service 2 150 F. M1 Platoon 150 F. ATF 2 100 F. **Claude ARBOGAST, 13A, rue du Général de Gaulle, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.69.44.97.**

Vds Atari 1040 STE + écran coul. + souris + joys + jx très peu servi. Px : 4 500 F. **Eric PRETET, 65, rue Gannerov, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.34.25. le soir.**

Vds logiciel orig. sur Atari : Audio Sculpture px : 200 F. **Olivier MASSE, 42, av. de la Chambrellanne, 95470 Vemars. Tél. : (16-1) 34.68.66.19.**

Vds Atari 520 STDF + monit. coul. + 2 joys + 100 jx. Px : 2 600 F. **Guillaume TECHER, résidence le Boisrond, 2, bd la Justice, 91820 Boutigny/Essonne.**

Vds Atari STE 1040 + monit. coul. SC 1435 + monit. MB SM124 + joys + disk : 4 000 F. **Jean-Marie LE ROCH, 9, av. Charles Gide, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.31.91.**

Vds 520 STE 1 Mo + monit. coul. ss gar. + 4 joys + souris + 10 jx + manuel. Le tt : 5 400 F tbe. Vds jx 120 F pce. **Yves BENARD, Richecourt, 22, rue Grande, 55300 St Mihiel. Tél. : 29.90.43.65.**

COMMODORE

Vds Action Replay MKII pour Amiga 2000, doc franç. état neuf, px : 400 F. **Didier JANER, 23, bd des Ecoles, 31370 Rieumes.**

Vds jx orig. A500 black Crypt : 110 F. Realms : 150 F. Robocop 3 : 130 F Battletech : 75 F. Rambo 3 : 50 F. **Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istanbul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Vds jx sur Amiga à px diaboliques. Vds super Graft : 800 F. **Sylvain BARBEYS, 77, cours de la République, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.25.24.**

Vds nbx jx sur Amiga. Poss. disk Gohrz (jx plein écran). Possible éch. **Bruno EYHERAMENDY, 151, rue M. Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.**

Vds A500 + jx orig. Tbe ss gar. : 2 500 F. **Gérard THUILLOT, 6, allée Pierre Brossolette, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.92.20.62.**

Vds pour Amiga joy. volant état neuf. 200 F. Jeu orig. Robocop 3 : 100 F. **Gilles MATRINGE, Les Tours Machilly, 74140 Douvaine. Tél. : 50.43.54.08.**

Vds logs Amiga et PC. Vds Megadrive + 6 jx : 1 800 F. **Loïc GUILLERM, 7, sentier des Rosaires, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.27.67.**

Vds jx Amiga à très bas px (util. éducatifs). **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds A500 + moni. coul. + ext. mem. + 4 joys + Très nbx jx + souris + doc + cadeau meuble : 7 000 F. **Eric DUMONT, 15, chemin du Ferratier, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.83.19.**

Vds jx à bas px sur Amiga. Env. timbrée pour liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Genlock secam GST pro (Amiga) + jx Amiga. Liste sur disk sur demande. **Philippe LARIVEN, Boite postale 8, 91520 Egly.**

Vds A500, ext. mem., monit. A1084, lect. ext. 3"5, D. Dur 20 Mo peuplé 1 Mo (Ram Tot 2 Mo), joys, souris, rom K. Manual. **Jocelyn GIBART, 134, rue Pierre Brossolette, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.52.14.04.**

Vds jx Amiga 100-150 F + garantie. 3 jx à 150 F= 400 F. (Croisière pour 1 cadavre, Monkey 1, Magic Pockets, Leander, Samouraï 1). **Fabrice SOBCZAK, 19, rue Gambetta, 59188 Staubert. Tél. : 27.37.24.36.**

Vds adapt. péritel pour Amiga sur l'écran d'un CPC. Px : 100 F. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donson, 77310 Boissise le Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.**

Vds orig. sur Amiga avec bte et notice. **Jacques COUVRAT, 33, rue des Résistants, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.65.64.**

Vds A500 + lect. ext. + joy + Base Board 2 meg. + 150 disk : 3 000 F. + Amos et Amos 3D franç. : 3 500 F. **Michaël ESCHKIND, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.54.01.**

Vds éch. ach. nbx jx util. sur orig. A500 + PC. **WEIBEL, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.59.28.40.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + mon. coul. 10835 + souris + 24 jx orig. le tt en tbe px : 6 500 F. **Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.**

Vds pour Amiga orig. Captive, Gods Beholder, Lemmings, etc... px super intér. **ROLAND. Tél. : 89.53.38.20.**

Vds jx Amiga. Epic, Beholder 2, Monkey Island 2, etc... **Frédéric PIRON, 189, bd La Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A500 1 Mo souris, écran coul. 10835 : 4 500 ou 5 000 F. **Arnaud MOREL, 11, allée des Mélizes, 88380 Arches. Tél. : 29.32.70.91.**

Vds A500 + monit. HR + joys + souris + nbx jx. Vds aussi nbx jx pour C64. **Frédéric SAURIAT, Saint Nazaire sur Charente, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.84.89.**

Vds pour A500 : Dune, Hook, Civilization, Lure of the Tempress, Humans. Joindre 1 disk pour liste. **Emerson CHAN, 1, place St Vincent, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.05.55.**

Vds A500 + monit. + 2 joys + nbx jx util. + Emulateur PConce (1 mega Ram sup) : 4 500 F. Poss. vte sép. **Ian BENNETT, 31, impasse Font Figuière, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.09.46.63. Le soir.**

Vds jx 60 F. Possède tous les Hits sur Amiga. **Thomas ADELIS, 2, rue Stephenson, 44026 Nantes cedex 03 BP 518.**

Vds disque dur Protar pour A500 52Mb + 2Mb Ram + alim. + plein de jx. Px : 4 500 F. **Dimitri VEZIROGLOY, 132, av. Foch, 94100 St Maur. Tél. : (16-1) 45.11.24.07.**

Vds A500 + 512 Ko + monit. 10835, tbe, ss gar. + souris + nbx jx + man. : 5 200 F. **David CHOMARAT, 10, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.42.70.**

Vds A500 + 1084 + 512 Ko + lect. ext. + joy. + jx + livres + LC10 coul. : 5 000 F. **Adrien MAGDELAINE, 11, rue Jules Chaplain, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.99.72.**

Vds Amiga 2000 + écran 10835 + ext. mem. 4 Mo + DD 52 Mo + 2 drives + A2630 2Mo 24MH2 : 15 000 F à déb. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vds jx A500 Kickof, Ninja Spirit 50 F pce. Vds 2 Megadrive jap + jx + 3 man. (TBE) ou éch. ctre Famicom + 3 jx. **Julien TANG. Tél. : 20.24.02.38.**

Vds A500 (2 SG) téléviseur, imprimante digit. sonore vidéo, lot de disk, bouquins, lect. 31/2. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds jx orig. Amiga (Powermonger, Pirates, Populous, Cpt Blood, Rocket rang, Barbarian 1, Wings, etc...) 100 F pce. **Bruno JOURDRE, 32, av. du Général de Gaulle, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.78.35.**

Vds A500 tbe + jx + souris + joys + acces. encore ss gar. : 2 600 F ou éch. ctre SFC + jx en tbe. **Sébastien VOCANT, 50, rue Camille Pelletan, 93600 Aulnay/Bois. Tél. : (16-1) 48.69.78.65.**

Vds jx Amiga Midwilter : 130 F. Powemonger : 120 F. Drakkhen : 120 F et cherche contact dans le 76. **Franck LENOIR, 161, rue Paul Eluard, 76320 Saint-Pierre les Elbeuf. Tél. : 35.78.83.99.**

Vds jx orig. Amiga (Battlestorm, Golden Axe, Greatcourt 2...) 100 F pce, Albertville 92 : 160 F. **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds A500 + ext. + Drive ext. + monit. 10845 + 100 disks. Le tt : 4 500 F. **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + nbx jx + 10 orig. + souris + 2 joys + bte de rgt : 2 900 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue Cesar Franck, 78100 Saint Germain en Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds A500 + ext 512 Ko + souris + tapis + prise péritel + 100 news + livre et revues. Px : 2 200 F. **Grégory DUTRIAUX, 10, rue du Pont National, 77250 Muret sur Loing. Tél. : (16-1) 60.70.12.74.**

Vds jx sur A500. Liste ctre disk et un timbre à 4 F. **John PYTKIEWILZ, Rue Jean Burger, 57070 St Julien-les-Metz.**

Vds jx sur Amiga. Myth Humans, Push Over. Px bas. **Ronan LE ROUX, Goas An Morvan, 22100 GLomel. Tél. : 96.29.31.87.**

Vds orig. Amiga : 150 à 250 F. + 15 F frais d'envoi. Tél. pour liste. **Julien PHAM, Villa Azvra, 24, av. Jean de La Fontaine, 06100 Nice. Tél. : 93.98.88.78.**

Vds C64 + drive 1540 + imprim. MPS801 + nbx jx + dataset : 1 000 F. Vds GB + 2 jx + câble Link : 500 F. **Amaury DE MENTEN, La Fresnoye Rovillon, 59158 Flines-lez-Montagne. Tél. : 27.26.84.01.**

Vds jx sur Amiga à bas px. Demandez liste ou tél. après 20 h. Paris uniq. **Yoshimasa MATSNSHIMA, 17, rue des Bluets, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.99.42.**

Vds lect. ext. pour Amiga : 450 F et carte action replay MK3 pour A500 + px : 450 F. **Yann TOURNON, 3, passage du Limousin, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.69.40.**

Vds jx Amiga. Robocop 3 : 150 F, F-19 : 170 F. Ishar : 200 F + revues. **David LINDO, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.82.34.**

Vds A500. Vrom + Amos monit. coul. px : 3 800 F. **Michel RENARD, 6, rue de Tours, 78200 Mantes la Ville. Tél. : (16-1) 34.78.60.92.**

Vds A500, souris, joys, 40 disks, monit. coul. garanti jusqu'en 93, servi 7 fois. Px : 3 000 F. **Chritophe LE-RICHE, 1, rue de l'Ile de France, appt. 211, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.75.07.18.**

Vds C128D lect. disk + lect. K7 + joyst. + Docs + 130 jx (Out Run, Citadel...) : 1 700 F. Séga MS + 4 jx : 600 F. **Michael HERVAULT, 1, rue de Champagne, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.28.60.**

Vds super jx pour CBM 64 : 400 F. Lot de 100 disks. orig. bon état. Moitié px. **Marcel DUTRON, 54, rue de Peu Ar Strawg, 29000 Quimper.**

Vds jx sur A500+ : D Dragon 3, Wrestlemania, Powermonger, WW1 : 150 F pce. (+ cadeau). Contact sur Paris. **Stéphane THOMAS, 30, rue des Haies Fleuries, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.16.14. Ap. 18 h.**

Vds jx Amiga. Joindre 1 timbre. Vds aussi GB + F1 Race (jamais servi) : 600 F. **David VIDAL, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 Saint Affrique.**

Vds A500 Tbe + ext. + 2 jx + joy + Top Star + 100 disq. + Bte de rgt. Px : 7 600 F. **Marc BERHAULT, 103, rue Adolphe Leray, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.75.68.**

Vds Amos neuf + not. (Fr.) : 300 F. Vds, ach., éch. jx. Poss. Jaguar Data, Myth, Fire and Ice. Env. timbre. **Bruno MORIN, 20, rue de l'Eglise, 77760 Villiers/Grez.**

Vds A500 + TV coul. + ext. 1 Mo + lect. ext. + deluxe Paint 3 + nbx orig. : 4 800 F. **Nils ELMER, 30350 St-Bénézet. Tél. : 66.83.47.35.**

Vds orig. A500 +. Epic : 290 F, Another World + ses codes : 120 F et solution. **Julien BEUGNIEZ, 44, rue du Général Pijon, 81500 Lavaur. Tél. : 63.42.06.42.**

Vds A500 + joys + jx + ext. + util. : 3 000 F à déb. **Emmanuel TRENET, 6, square de la Desace, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.78.09.57.**

Vds A500+, monit. coul. + joys + nbx jx orig. Gar. 14 mois : 4 500 F. **Frédéric LOGIER, Le Floride, bât. C, allée des Cyprès Mar Vivo, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.38.26.**

Vds nbx jx pour débutants. Px intéressants. **Bernard SERRANO, rés. Le Carthage, bt Annibal, motel 4, 83320 Carqueiranne.**

Vds C128 + 1541 + 400 disk + carte Power + docs : 1 500 F. **Thierry VIENNE, 10, lot. Clos de Mailhos, 65390 Aurensan. Tél. : 62.33.49.49.**

Vds ou éch. jx, util, demos, notice sur Amiga. **Serge SLAMA, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.93.56.**

Vds jx sur Amiga à bas px, rech. jx super Nintendo. **Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.85.57.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + peritel + bte rgt + joys + nbx jx demos. **Fabien LEDOUX, 78, rue du Vallat, 13320 Bouc Bel Air. Tél. : 42.22.58.25.**

Vds 1500 + ss gar. + jx orig. + joy. Très peu servi. Dble emploi. : 2 600 F. **Jean MALDONADO, 4, rue H. Berlioz, bat. 1, appt. 18, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.67.95.**

Vds orig. Amiga. Celtic legends + Soccer Lord : 150 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 St Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds orig. pour Amiga. Another World : 150 F. Heimdall franç. : 150 F. Epic : 175 F. Sans frais en + **David SAGUES, 31, allée de la Main Ferme, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.22.23.**

Vds alimentation A500 : 300 F. **Rachid TIFOUCHE, 7, rue Ph.-Hoffmann, bât. 1, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : (16-1) 48.54.80.95.**

Vds A500 + 35 jx récents + 3 joys. + util. + imprim. : 3 500 F. TBE. **Olivier SANTI, 34, quai de Dion Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.75.85.10.**

Vds jx sur Amiga petit px. Tél.-moi. **Pierre NURDIN, 1, place du Commerce, 93330, Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.00.76.27.**

Vds jx Amiga à bas px. Env. disk ou env. timbrée. **Patrick ANTON, 213, rue de la Guillotière, 69007 Lyon. Tél. : 78.61.74.23.**

Vds jx sur A500 : Eye of the Beholder 2 150 F. 3D Construction Kit 150 F. Orig. bte + notice. **Antonio PINTO, 22, cité des Aulnes, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.64.54.**

Vds Global effect (1 Mo) sur Amiga : 175 F. Vds final Whistle + Robocop + Games Summer + Phoenix sur STE : 350 F. **Gwenaël HERY, 197, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.37.64.25.**

Vds A500 + lect. ext., 2 joy, oris. Epic, Black Crypt, Harpoon, livres, bible, assemb., ss gar. : 3 000 F. **Richard MINET, 15, av. Guynemer, 62219 Longuenesse. Tél. : 21.38.55.85.**

Vds A500 cher. contact pour éch. log. Surtout simulation de rôle. **Jérôme CANCADE, 26, rue de Patroa, 42100 St Etienne. Tél. : 77.37.19.61.**

Vds jx A500 à très bas px. Vds aussi Sir Fred, Op. Thunderbolt, Ninja Warriors. 40 F pce. **Olivier GALANTE, 102, impasse St Pnal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.33.94.**

Vds jx orig. Amiga : Monkey Island, GP 5002, WWF. Vds jx orig. Atari : Loom, Indy 3, Flood, Elvira, Utopia. **Laurent GUICHARD, 12, rue du Plessis Saint Melaine, 35220 Chateaubourg. Tél. : 99.00.72.02.**

Vds jx orig. Amiga (Hook, Heimdal, Monkey Island, Moonstone, Populous 2, etc...) de 150 à 200 F. **Noé BARELLI, 2, place des Tilleuls, 38000 Grenoble. Tél. : 76.44.42.47.**

Vds ext. 512 Ko : 200 F et vds logiciel. Env. disk pour liste. Ach. disk vierges : 2 F50 pce. **Fabrice CAMPAGNA, 84, rue des Ecoles St Menet, 13011 Marseille.**

Vds CDTV Commodore état neuf avril.92 + clavier + lect. + lect. ext. + 6 CD + jx orig. + souris + gar. : 5 000 F. **Bernard BOUDARENNE, 9, rue Alain Fournier, 30900 Nîmes. Tél. : 66.84.92.12.**

Vds A500 + ext. mém. + mono. coul. 1083 + 2 joys + nbx jx + manuel, doc, revues. Px : 5 500 F en TBE. **Christophe JEANNE, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret.**

Vds A500 + ext. 1Mo + 150 jx + joys. Ach. janv.92 encore gar. : 3 000 F. **Vincent DEPUISET, Toges 08400 Voozlers. Tél. : 24.71.78.32.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + joys + nbx jx. Px : 3 000 F. **Arnaud FRAPPART, 14, av. Flouquet, 94240 l'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.09.65.**

Vds jx Amiga orig. à -70 %. Willy Beasmish, Hudson Hawk... **Nicolas SWIERCZEK, 43, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél. : 20.75.17.41.**

Vous recherchez des jx, demos, util sur Amiga. **Marc VAVOUIL, 4, rue de l'Aire, 54420 Cers. Tél. : 67.39.44.54.**

Vds A500+ + lect. ext. + adapt. Rom + jx + 100 disk + util. + livres + joy. Le tt tbe. **Laurent CARPENTIER, cités Jardin, 2, sq. Camartine, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 49.69.00.83.**

Vds Amiga 2000 + clav. + carte mémoire + jx orig. + joys. Px : 4 000 F jamais servi. **William PICARD, rue du Grand Puits, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.86.86.**

Vds A500 1 Mo + megahits. Vroom, Leander Thunderhawk, Lotus II, First Samouraï, Wolpack, Alien Breed, etc... **Richard HIDALGO, quartier St Marcel, 84530 Villelaure. Tél. : 90.09.66.09.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + nbx jx (Ishak Baby Jo, etc..) px : 1 800 F. **Morgan PILLET, cité Gaston Rouland, rue Roger Salangro, 93700 Drancy.**

Vds CDTV complet garanti 2 ans + CD : 5 500 F. Vds originaux Amiga. Populous II, F15 II, Ponermonger, Draken : 150 F. **Djaafer MEZITI, 4, rue du Clos St Denis, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.83.67.**

Vds A500 1 Mo + lect. ext. + écran 10835 + divers log. orig. Gar. 1 an. Le tt : 4 000 F. **Laurent PAULIN, Tour Cortina, 41, rue du Disque, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.78.89.**

Vds Amiga 600 neuf + 5 log. + demonaker. Px : 2 500 F. **Philippe CREPIN, rés. les Floralies, rue de Boffzen, 14640 Villers-sur-Mer. Tél. : 31.88.62.47. répondeur.**

Vds jx orig. A500 + notice et bte. Moktar, Robocop 3. TBE. Px : 150 F pce. **Jérôme GUEZOU, Grav Louédec, 22470 Plouézec. Tél. : 96.22.74.59.**

Vds Fred Fish 001 à 600 ctre disk vierges + 8 F par colissimo. Imprimante 9 AIG couleur : 1 500 F pour Amiga. **Alain JALABERT, 3, chemin de Magrie, 11300 Cournanel. Tél. : 68.31.62.94.**

Vds A500 + 2 man. + ext. + 140 jx + lect. ext. : 2 900 F. **Sylvain ISAMBERT, 26, rue St Jacques, 76600 Naure. Tél. : 35.41.70.40.**

Vds Amiga 2000 gar. 8 mois + ecran 10835 + 400 prog. + 2 drives + orig. + joys + 100 revues + bte + meuble : 9 000 F. **Christian CLAIN, 16, rue des Chênes, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.96.18.**

Vds impr. HP Deskjet 500 + câble (pour Amiga, Atari, PC). Le tt : 3 900 F. ss gar. **VINCENT. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.**

Vds jx orig. pour Amiga Lure of the Temptress : 200 F. Agony : 150 F. First Samouraï : 140 F. **Pierre LACHAUD, B.P. 44, 69560 Sainte Colombe. Tél. : 74.53.16.17.**

Vds jx sur C64 disk et K7. Dem. liste. Rép. ass. 100 %. **Serge ALLESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds Amiga 3000, 25 MH2, 6 megas, DDur 40 megas, écran multisync. Parfait état. Px : 15 000 F. **Frédéric GAULBAIRE, 18, rue Ancienne Mairie, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.05.66.75.**

Vds monit. coul. 10835 tbe pour Amiga. Px : 1 500 F. **Vincent LETINAUD, 18, sente des Cuverons, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.65.27.61.**

Vds pour Amiga orig. Lemmings 100 F. **Stéphane TYCKEBUSCH, 26, rue de Rohan, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.51.82.**

Vds pour Amiga (1 Mo) original black crypt : 175 F + notice en franç. avec plan. **Philippe TAQUET, 34, rue G. Bouvier, 59730 Solesmes. Tél. : 27.79.25.24.**

Vds A500 ext. 1 mega + nbx jx + écran 10835. **Nicolas MASERATI. Tél. : 76.87.90.80.**

Vds nbx jx Amiga de 150 à 250 F. Moktar, Eyez, Heimdall, Robocop 3, Simpsons, First Samourai, Robocod...**Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.**

Vds C64 — lect. cass. + nbx jx orginaux. Le tt : 1 000 F. Vte détail possible. **Jean-Christophe CHAUSSADAS, 12490 Saint-Rome de Tarn. Tél. : 65.62.58.70.**

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy Le Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Vds adapt. péritel pour brancher un Amiga ou un Atari sur l'écran d'un Amstrad CPC. Px : 100 F. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donson, 77310 Boisise le Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.**

Vds A500 + monit. coul. + impr. Star LC10 + midi + Studio 24 + joy + log. + livres : 4 500 F. **Guillaume MATHERON, 2, rue du Pas de la Mule, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.62.60.**

Vds jx et util. sur Amiga. Px intér. Demandez liste. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donson, 77310 Boisise le Roi.**

Vds jx Amiga orig. (50). Larrys, Police Quest 3, Space Quest 4, Age, Powermonger, Centurion, etc... **Olivier ESTARDY, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.10.51.**

Vds pour Amiga camera NB Hitachi + objectif Schneider + monit. NB + Trepied. Px : 2 200 F. **Jean-Luc TAUNAY, 18, rue Gaston Monmousseau, 94200 Ivry/Seine. Tél. : (16-1) 49.59.05.19.**

Vds pour Amiga Volumm 4D jr : 150 F. 10 orig. (Sword of S., DP 2, Falcon...). Tbe : 380 F. **Stéphane MARTIN, 6, allée du Haut-Pessard, 77240 Seine Port. Tél. : (16-1) 64.41.72.84.**

Vds A500 + monit. 10845 + ext. 512 Ko + Drive ext. + 2 joys bte rgt + disk. **Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86.**

Vds Amiga 2000 3 Mo, 2 lect., écran 10835, log., synthese, dessin, jx, 2 joys, revues. TBE : 6 000 F. **Thierry FAUCON, 2, rue des Bouvreuils, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. : (16-1) 43.08.78.02.**

Vds Devpac 3.1 pour Amiga : 450 F ou éch. ctre langage C. **Emmanuel CIANCIMINO, 18, rue de la Liberté, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06.**

Vds imprim. coul. Commodore MPS 1500C. Tbe. Très peu servie, dble emploi. Px : 1 500 F. **Cédric DE CROZANT, 47, bd Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.30.83.**

Vds A500 + ext. + 2 joys + 210 jx : 3 000 F à déb. uniquement Bas-Rhin. **Olivier BOEHM, 2, rue de la Durance, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.33.23.44.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris (tapis) + 2 joys + util. + nbx jx. Px : 2 990 F. **Matthieu BELIN, Place de l'Eglise, Saint Thomas la Garde, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.03.94.**

Vds jx sur C64/128. Jx à très bas px. **Ludovic BLANDIN, La Réserve du Riot, 03230 Chevagnes.**

Vds sur C64 disk vieux jx, à px déris. sér. et rap. Dem. liste ctre timbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds Battle Isle ss gar. très peu servi : 170 F. **Charles BREGEON, Villa les Moineaux, rue St Quentin, 83100 Toulon.**

Vds ext. mémoire spirit 1.5 Mo p our Amiga 500 + ext. A501 (512 K) : 900 F. **Eric LEBASCLE, 9, rue J.-J. Rousseau, 95560 Baillet.** Tél. : (16-1) 34.69.87.41.

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY.**

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

❑ disquette Transity au prix de 25 F ❑ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : ______________ Prénom : ______________ Age : ________

Adresse : ____

Code Postal : |_|_|_|_|_| VILLE : ______________________________

MARQUE DE VOTRE MICRO : ______________________________

FORMAT DISQUE : ❑ 3"1/2 ❑ 5"1/4 CABLE : ❑ DB 9 ❑ DB 25

Vds A500 + extens. 512 Ko + 10835 + lect. ext. + souris + joys + 140 jx + 60 livres info. TBE : 7 000 F. **Jérôme GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.79.38.**

Vds A500 + lect. ext. + 2 souris + monit. coul. stereo + 2 ext. + 270 disk. Px : 3 900 F + imprim. **Philippe LEVANG, 28, av. Paul Cezanne, 94420 Le Plessis Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.20.76.**

Vds ou éch. nbx jx sur A500. Rech. contact. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.**

Vds Amiga 500 : 1 500 F. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds ou éch. jx sur Amiga C64, Atari 800 XL (poss. domaine public). **José LEVENEUR, 6, av. de la République, 78640 Neauphle le Château. Tél. : (16-1) 34.89.90.23.**

Vds ou éch. jx orig. Amiga : Populous 2, Monkey Island, Croisière pour un cadavre, et nbx autres jx. **Loïc YVARS, 275, rue de Créqui, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.10.63.**

Vds nbx log. sur A500. Px sympas. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + 2 joys + ampli + 70 disks : 4 700 F à déb. **Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

Vds jx sur Amiga à très bas px. Rép. rapide et sérieuse. **Frédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Pont de l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.**

Vds Amiga 1000 + monit. coul. + joy + 100 disk + doc + tapis + souris. Le tt : 3 000 F. **Jacques OSINSKI, 210 bis, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.57.12.**

Vds jx sur Amiga à 70 F cause DD (project X, sensible soccer). **Jean GOGO, 6, square George Sand, 78190 Trappes.**

Vds jx Amiga à prix fous! **RAFAEL, BP 203, 400 Liège. Belgique.**

Vds A500 (V. 1.3) 1 Mo + Mk3 + câble minitel + peritel + joys + souris + nbx jx + livres (bible + graphisme). Px : 2 500 F. **Nicolas DAMIENS, 201, rue des Pyramides, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.12.25.**

Vds C64 1 lect. 1571 : 800 F. 1 clav. + lect. cassette : 800 F. 1 imprim. : 600 F. Pour pce 2 lecteurs. **Arnaud FEBVRAY, 17290 Ballon.**

Vds imprim. coul. Commodore MPS 1550C + câbles et notice, compatible Amiga et PC. Px : 1 600 F. **Jérôme GIBEGUES, 38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65.45.25.16.**

Vds A500 + monit. coul. + ext. + drive ext. + impr. coul. + 400 disks + divers : 5 500 F. **Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.57.29.02.**

Vds jx pour A500 : Real + Simpsons. Originaux. Px : 50 F. Baby foot à 200 F. **Jean-Marc GUILBERT, 23, av. Alexis Pessot, 94100 Saint-Maur des Fossés. Tél. : (16-1) 48.86.76.00.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + horloge + lect. ext. + A10845 + Hard Copieur + 320 disks + 20 orig. + 2 joys + souris. Tbe px : 6 000 F. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Plémont, 60200 Compiègne. Tél. : (16-1) 44.20.09.65.**

Vds monit. coul. 1083 : 1 300 F. Lot de jx : 700 F. Vte groupé ou sép. Pour Amiga. **Pascal SCHIERER, 6, allée Duperrey, 93330 Neuilly-sur-Seine.**

Vds Civilization : 175 F. Black Crypt : 135 F. Autres orig. Pr Gboy Final Fantasy Legend 1 : 135 F. **Florian CHOLLET, 148, ch. de Beaumant, 69230 St Génis Laval. Tél. : 78.56.22.50.**

Vds jx sur Amiga, éch. poss. Env. disk pour liste. **Armand DOMINGUEZ, 13, av. Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.03.84.**

Vds Beast : 70 F. Art de la Guerre : 120 F. Textcraft plus 100 F + cherche tt util. **Frédéric BLANC, 18, rue Maurice Ravel, 73160 Gogin. Tél. : 79.62.23.45.**

Vds Commodore 286-12 DD20 Mo FD3'5, écran VGA tbe (1 an) MS-DOS et Dos Shell. Bas prix. **Fabien FOY, C/0 Mme Delpy, 8, place de l'Amphithéâtre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.63.09.**

Vds Paint3 : 450 F. Lord of Ring : 150 F. Amos VF : 300 F. GFA Basic : 300 F. Data TV Sport Basket 92 : 25 F. **Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes.**

Vds A500 + ext. 512 K horloge + monit. 1084 + 100 disks + orig. + 2 joys + livres. Px : 2 950 F. **Richard DELBET, 15, rue du Catelet, 02420 Vendhuile. Tél. : 23.66.26.94.**

Vds jx orig. sur Amiga. Robocop 3, Hook, Another World, Beast 2, Gods, Croisière. **Laurent PERRAUDIN, B5, rte de Cerqueuse, 78660 Runay-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.85.94.82.**

Vds A500 1Mo + monit. coul. + joys + jx. Le tt : 4 000 F. **Yann LEMOINE, 37, allée Paul Fort, 93270 Sèvran. Tél. : (16-1) 43.83.73.85.**

Vds jx sur Amiga et ST (nbx softs récents). Demandez liste. **Fabrice PIX, 710, rte de Mende, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.52.42.**

Vds A500 1 Mo, 2 lect., 1 digit. de son, livre et revues de prg. Px : 2 200 F. **Benjamin PIWOWARSKI, 6, rue Mizon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.51.14.**

Vds A500 + ext. + monit. 1084 + 2 lect. + souris + logiteck + joys + jx. Px : 4 000 F. **Frédéric APTE, 3, rue Jules Jouy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.55.41.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + monit. 1084 + 2 joys + 100 jx + bte de rgt + souris + kit Startar. Px : 3 900 F. **Olivier BILGER, 20, rue Sadi-Carnot, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 40.95.17.89.**

Vds demos techno dance : 5 F pce ou éch. ctre jx ou demos pour Amiga. **Anthony ELASRI, rue Jules Ferry, 88110 Raon-l'Etape.**

Vds orig. sur A500. Env. timbrée pour liste, cherche contact. **Christophe MILOSEVIC, 5, impasse Cendrillon, 07300 Tournon. Tél. : 75.08.76.60.**

Vds A500 1 mega + écran coul. + 2 joys + 150 disks + Deluxe paint 3 VF + docs. Px : 4 300 F. **Sébastien LOUYOT, 4, rue des Parmentiers, 57000 Metz. Tél. : 87.76.29.22.**

Vds A500 + ext. Memo + lect. 51/4 + souris + nbx jx + joys + revues. Px : 3 700 F. **Patrick SZCZEPANIAK, 14 bis, rue de la Sablière, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.11.09.**

Vds A500 + 1 Mo + lect. ext. + 1 joy + monit. coul. + souris + nbx jx orig. Le tt : 4 200 F. **Jean-Jacques ALGARON, 10, rue du Gypse, 77410 Annet-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.26.41.02.**

Vds A500 + 512 Ko + monit. + 2 joys + 100 disks. Le tt : 4 000 F. **Raymond KARIM, 80, rue Marthe, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.45.04.**

Vds A500 1 Mo V. 1.3 + 2 lect. + monit. coul. + MPS 1250 + 150 disks. Poss. vte séparée. **Gilles CATTIAUX, FJT, 26, bd des Capucines, 12034 Rodez cedex 9. Tél. : 65.42.35.45.**

PC

Vds pour PC originaux fascination, px : 200 F; Opération stealth, px : 160 F. **Lam NGUYEN TANG, 22, cr. de la Métairie, 1218 Gd-Saconnex, Genève Suisse. Tél. : (022) 798.09.45**

Vds carte mère 286-16 2 Mo de ram, px : 600 F. **Xavier COLL, 44, av. Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.**

Vds PC AT. 286 16Mhz, 1 Mo Ram, DD 42 Mo, 5 1/4 + 5 1/2 Hd, VGA coul. 14" (moniteur sous garantie) TBE, px : 6 000 F. **Stéphane COLOMAR, 115, rue Roger Salengro, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.92.90**

PC 386 Dx25, DD 85 Mo, 2 lect. HD, imprimante Lx800, 2 joystick DC 55, en français, px : 10 500 F à déb. **Noupha PHOUMMA, 29, Bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 44.16.82.87**

Vds originaux PC : Elvira 2, px : 200 F; Cadaver, px : 180 F; Les portes du temps, px : 80 F; Indiana Jones 4 (aventure), px : 250 F. **Anne BELLET, 4, impasse La Fontaine, 13220 Château-les-Martigues. Tél. : 42.79.86.43**

Vds PC portable Amstrad, 1 an TBE. Faire offre, très bas prix à saisir! (3,5 P, 512K, écran LCD CGA, logiciels). **Yvan RIOCREUX, 121, av. Jean Jaurès, 54500 Vandœuvre.**

Jeux, boîtes d'origine : Silent serv. II, Extase, Wolfpack, Indianapolis 500, Intrigue renaissance, Anglais : CM, A, 1re (1/2 tarif). **Daniel LEROY, Le Terme, 24380 Lacropte. Tél. : 53.06.76.46**

Vds nbx jeux sur PC en bon état et pas très cher. Ex. : F19, F16 etc. **Eric FAMAGOSTA, 149, rue Raymond Losserand, 75014 Paris.**

Vds Ultima 7 sur PC neuf. Boîte et doc., px : 200 F. **Michael BISMUTH, 64, rue du fbg St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.03.58**

Vds et ach. jx PC (Vds heroes 357, Yeager,...). Ach. de préf. jx récents. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambesart. Tél. : 20.92.63.77, de 18 h à 20 h.**

Vds carte sonore sound blaster + puces CMS + logiciels de musique. Jamais servi, px : 950 F. **Sébastien MAUBERT, 8, chemin de l'Aubette, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.76.77**

Vds PC 1512, 1 drive, écran CGA, lect. 5 1/4, 512Ko de ram + intégral souris, manuel, joy., TBE, px : 2 500 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41**

Vds jx PC : Space ace 2, Blues brothers, Indy 3, px : 220 F pce; WC1, JF2, Panza, Kick, Boxing, px : 150 F pce; et autres à bas prix. **Philippe MONJARET, 2, villa Sisley, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44**

Vds 386DX20 HD + DD65 Mo + VGA + souris + scanner + 380 jx + 132 util. + ..., TBE. Px : 17 000 F + impr. 132, px : 1 500 F. **Laurent BOUTEILLE. Tél. : 74.34.93.32**

486-33 + 8 Mo + 5 1/4 3 1/2 + DD420 Mo + SVGA 1 Mo + Treamer 120 Mo + Laser LPB4 + Modem 9600 Bauds + softs + disk + etc. px : 20 000 F. **Patrick WITZ, 74/10 rue Sules Watteux, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.00.31**

Vds Fascination, Pit fighter, Turtles 2, Cisco heat, px : 150 F; Epic, Dune, px : 180 F; Space ace, Ultima 6, px : 100 F. **Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.25.09**

Vds IBM PC 386, 16 Mo, DD40 VGA, TBE, ss garantie. Dos + Win. + Work + nbx jeux (Dune + Meimdall + etc), px : 9 000 F. **Stéphane CAVALLO, 3, Bd Maréchal Foch, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.11.49**

Vds PC AT. 286 + 3 1/2 + DD 41 Mo + VGA coul. + carte SVGA + 1 ram + nbx jx et util (Excell + Dbase + dessin + Windows 3.0). TBE gar. 2 mois, px : 6 500 F. **CYRILLE. Tél. : 34.17.95.45**

386/33 4M, 1M Vidéo, 2 lect., souris DD125M + utilitaire + jx, px : 12 000 F, 4 mois s/Garantie. **Marc HESLOT, 22, rue des Ecluses St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.47.83**

Vds jx PC (EOB 2, MM3, WC2, U6, px : 200 F; U7, px : 250 F). Cher. contacts PC. **Patrick DUMONT, 35, rue du Neyrard, 69110 Ste-Foy-les-Lyon.**

AT. 286, ram 1 Mo, DD40 Mo, VGA coul., px : 4 500 F. Imprim. Epson LQ 850, 24 aigu., feuille à feuille,auto., px : 2 500 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88**

PC AT. 286 de 1990, lect. 5 1/4 et 3 1/2, DD 20 Mo, 1 ram, VGA coul., souris génius et tapis, px : 5 000 F. **Philippe BRACQ, 44, rue du Colonel Fabien, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.13.27**

Pour PC : cher. contacts sérieux, jx + util. Poss. : Dune, WC1 + 2, Simearth, WDS 3+3.1, Winwords, Exel. 3.0, etc... **Marc-Henry. Tél. : 42.24.52.02**

Vds PC Amstrd 2086 VGA mono. + DD20 Mo + souris + joys. etc... Excel. état, px : 2 200 F. **Thierry LORGE, région parisienne. Tél. : (16-1) 69.96.36.82**

Vorig. pour PC : Dune, Simant, Epic, Star trek, Ultima VII, S. space invaders. Le tt à moitié prix! **Jean-Michel SOISSONG, 13 A, route d'Altenheim, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.16.88**

Vds sur PC 3 pas : King Couest 5, Command HQ, Beholder 2, Indiana Johnes 4. Px : 600 F l'ensemble ou 200 F l'unité. **Jean-Luc DOTHEE, chemin des Boueres, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21**

Vds pour PC : Karateka, px : 60 F; Fast break, px : 70 F; GP circuit, px : 80 F; Space Warrior, px : 130 F; Battle chess, px : 130 F. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29**

Vds jx sur PC. Bas px. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81**

PC, vds Sound blaster avec ses logiciels, px : 750 F. **Jean-Rémi PINNA, 81, rue de la Santé, 75013 Pars. Tél. : (16-1) 45.88.23.61**

Vds AT. 286 VGA coul. + jx (WC II, Epic...) + Lect. 3" + utilitaires corel DRW + Widows 3 + Dos 5.0. Px : 7 000 F. **Fabrice DOUCEMENT, 15, rue Guy de Maupassant, 59248 Templeuve. Tél. : 20.34.74.39**

Vds jx orig. PC : Khalaan 3' 1/2 + Kult 5' 1/4. Le tt 250 F. **Sylvain DAUDE, Rue de l'Etang, 11440 Peyriac-de-Mer. Tél. : 68.41.62.82, après 18 h.**

Vds jx PC 3 1/2 orig. Eternam + D/Generation + Gods + Heimdall, px : 400 F le tt ou 175 F chaque. **Patrick LE LEUCH, 130, rue de Kerdurand, 56670 Riantec. Tél. : 97.82.40.82**

Vds disquettes d'images numérisées TIFF. PCx 2 Mo total pour PC. **José DECARVALHO, 12, rue du Magasin, 25300 Pontarlier.**

Vds PC portable 386-5x20 ram de 1 Mo, 4D20 Mo, écran VGA rétroéclairé 3" 1/2, Dos, 5 Works 2, nbx jx, px : 7 000 F. **Claude LIROT, 5, rue du Maréchal Ney, 91860 Epinay-sous-Senart.**

Vds 286/12 + disk 20Mg + écran et carte EGA + lect. 5" + dos 4 + shell 1 + jeux : Police quest 3, Dune; F1S... **Stéphane COUZINIER, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.75.93**

Vds IBM PS2 286 VGA coul. + S. Blaster + joy + souris + lect. 5"-3" 20 Mo + jx orig. (WC2, Monkey 2, MM3), px : 6 000 F. **Stéphane BISSIERES, 12, rue S. Signoret, 31140 Launaguet. Tél. : 61.74.58.43**

Vds AT. 286 DD40 + écran multi VGA, 1 lect. + Windows. Textes, dessins, PAO, jx... Tout installé + imprimante. **Jean-Luc BRELEUR, 33, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.33.53**

Vds jx orig. PC : Bobo, Kult, Wellt loom, Dr. Strike, Populous, Sapiens. Px intér. : de 40 à 150 F. **Mathieu LAFON, 15, ch. des Batignolles, 63200 Mozac. Tél. : 73.38.23.84**

Vds PC 486 33 256c, 16M ram HD 230 SCSI + 3 1/2 + écran SVGA + carte vidéo 1 Mo tower, px : 12 000 F à déb. **Stéphane MARIN, 19, av. Gambetta, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.01.40**

Vds jx PC 3.5, KQS 3.5, Age 5 1/4 et Fascination 3.5 et 5 1/4. Px : 200 F pce. **Yannick RAYNARD, 44, rue d'Epinay, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.83.99.46**

Tandon 386SX 20Mhz, DD 40 Mo, Ram 2 Mo, VGA coul., gar. 6 mois. Px : 9 500 F. **Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86**

Vds 286 10/20Mhz, HD 40 590 avec Stacker) Mo, 3 1/2, 5 1/4, SVGA HR, joy., souris + 100 dsk. Px : 7 500 F. **Yvan LEROY, 37, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89**

Vds PC AT. 286 IBM DD20, 1 lect. 3 1/2, écran VGA coul., souris Dos 5.0, log. Windows 3.0 multiplan 3.0, duplicate. imp. Epson Fx1050. **Nabile TADJINE, 8, rue de Champagne, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.29.19**

Vds PC Sinclair 512 KO, 1 lect. 3 1/2, écran mono., souris, impri. noir et blanc. Le tt : 3 500 F, à déb. **Christophe GOULON, 10, rue de la Croix, 57000 Metz. Tél. : 87.50.22.06**

Vds PC XT 10Mhz DD 20 Mo, écran coul. SVGA + souris et nbx logiciels. Px à déb. **Yves LEVOYER, 4, rue de la Chaussée, 61200 Argentan. Tél. : 33.35.33.00**

Vds moniteur couleur Philips CM88 32 comm. coul/mono, prise péritel + prise PC, px : 850 F, état neuf. **Rodolphe PETIT, 3, rue Augustin Vermand, 60540 Bornel. Tél. : 48.72.20.95.**

Vds PC évolutif ALR Powerflex + Ace 286/16 MH 2 Mo DD40 L. 3P & 5 P. SVA + NZA, impri. NP2 + SRS + joy + Dos; px : 14 000 Frs. **Thierry FLAVEN, Sailles St Pierre d'Allevard, 38830 Isère. Tél. : 76.45.01.24.**

Vds PC 286-12 Amst., 1 moran, DD40 Mo, lecteur 3 1/2, écran VGA + carte joystick, très peu servi, px : 6 000 F. **Jean-Marc BAGLIETO, Villa L'Avesnoise-le-Cordolen, 26790 Rochegude. Tél. : 75.98.20.26.**

Vds jx PC originaux : King Quest V, px : 150 F, Dune : 150 F, Another World, px : 150 F, Tétris, px : 90 F. **Fabien HUGUES, 75, rue Béranger, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.51.39.**

Urgent vds PC Amstrad 38620 Mhz, px : 7 000 F, disk dur 40 Mo, mémoire vive 4 Mo, mémoire cachée 64 ko VGA Disks 5" et 3". **Sébastien BOURGINE, 6 B Maradas Orange, 95000 Cergy Pontoise. Tél. : (16-1) 34.25.07.02.**

Vds PC WC 2, px : 150 F, Lemm : 100 F, Indy 3 : 100 F, F54 : 200 F, DOS5 : 150 F, Behold 1 : 100 F, PCGLO BE4 : 100 F, LHX : 100 F, Epic : 100 F après 19 heures. **Jérôme BOIVIN, 6, route du Vaast, 50330 St-Pierre-Eglise. Tél. : 33.54.29.08.**

Vds jx pour PC 5,25 WC, WC2, MM3 en français, px : 200 F chaque, carte Addlib, px : 500 F, D.DVA 200 MO, px : 200 F, carte joy 200. **Alain BLONDEAU, 9, rue de Mortain, 35300 Fougeres. Tél. : 99.94.27.47.**

Vds PC AT 386 SX SVGA DD 40 Mo 1 ram, souris + Copros + Dos 5.0, px : 7 500 F. **Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indépendance Américaine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.16.03.**

Vds PC 2086 30 mégas, écran VGA 14, HDD, px : 5 500 F, très nbre logiciels à débat. **Charles BREUIL, 4, avenue Carnot, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.25.54.**

Vds IBM PS1 386 X16 DD42 Még 2 s, lots Intég., souris windows 3.0, works 2, modem (sous garant. juin 92), px : 8 500 F. **Jean-Christophe GARBY, 140, bd Maxine Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.56.39.**

Vds PC386, Olivetti 16 MHZ, 2 Mo Ram, disque dur 105 Mo!!! Lecteur 3/2 + Streamer 40 Mo + ADLiB : 11 000 F. **Stéphane THIBERT, 41, rue André Breton, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : 60.75.16.33.**

Vds PC 386 SX 16, 2 Mo, lect. 2 x 5 1/2; VGA coul. + souris, px : 5 000 F. Vds jx orig. sur PC, px : 100 à 150 F. **Eric VILLAIN, 77590 Chartrettes. Tél. : 60.66.31.71.**

Vds 386 SX 25 MHZ, 1 Mo + 3,5, HD + VGA coul. + HD 20, Mo + souris + jx, px : 6 700 F neuf (garantie 1 ans). Vds 315 HD neuf : 450 F. **Cédric HENRION, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.81.98.**

Vds logic. pour PC (Dompub au poids) px : imbat. : 0,02 F/ 1 Ko, fini disk à moitié rempli, liste ctre 10 F de timbre. **Stéphan DELOUIS, 18, rue Gaston Monmousseau, 34200 Ivry.**

Vds PC Kemitec 386 20 Mh2 VGA coul. 1 Mo, lecteur 3 1/2, DD 40, Mo + souris, log. neuf, px : 6 000 F. **Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Vds PC 386 SX 20 MHz DD 40 Mo 3 1/2, HD 5 1/4, HD 2 Mo de Ram écran et carte VGA 1 Mo, px : 6 000 F (port compris). **Nicolas ROUSSEAU, 43510 L'Herm de Cayres. Tél. : 71.57.31.51.**

Vds PC 1512, 2 lecteurs 5 1/4, écran couleur + divers jx + utilit. (PC Globe...) + joy + langages, px : 2 500 F. **René BRENNETOT, 6, rue de Pulligny Hameau d'Aubigny, 27630 Ecos. Tél. : 32.52.02.74.**

Vds PC 1512 SD, Amstrad + souris, ordt. neuf jamais servi, px : 3 000 F. **Pascal ROUSSEL, 10, rue de Paris « Les Ormeaux » Domaine de la Prade, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.54.79.**

Vds PC AT 386, 40 MHz + DD 105 Mo + 2 FD + SVGA, px : à débattre. **Serge LAURENT, Lingeat, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46.**

Vds jx PC : WC2, 3, 5 + Shuttle 5 1/4, 250 F l'unité. **Thomas JAMET, 15, rue Beccaria, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.69.84.**

Vds jx PC 3 1/2 origx Heart of China : 250 F, Eternam : 250 F, Croisière cadavre : 150 F, Anorher W. : 200 F. **Christian ARTOLA, Quartier Borritz, 40320 Classum. Tél. : 58.51.14.12.**

Vds PC 486 DX 33 2/85 Mo, Tower, VGA, etc..., px : 14 500 F. Ste 4/45 Mo + SM 144 + TV + Scanner, 2 joysticks, etc, px : 8 500 F. **Damien RACCA, 31290 Bois-de-la-Pierre. Tél. : 61.87.91.39.**

Vds 386 S x 16, Commodore SVGA couleur, 5 Mo Ram lecteurs 1, 44 et 1,2 Mo 4D 40 Mo, Nec, Dos 5, Windows, px : 8 000 F (sous garantie). **Gérald LEROY, 13, rue Solférino, 53000 Laval. Tél. : 43.56.03.57.**

Stop urgent! Vds ma collection de programmes PC. N'hésitez pas! Ecrivez. **Arnaud VILDANGER, BP 16, L-3705, Tetange Luxembourg.**

Vds imprimante Epson LQ 500 (24 aiguilles), rubans, câbles etc... px : 1 750 F. Cherche contact sérieux sur PC. **Stéphane LIGNEUL, 3, rue Bernard, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.57.02.**

Vds PC 4865 X 20 MHz complet (moniteur, VGA, DD, souris, logiciels), tbe, px à débattre. **Sébastien DOUCHE, 26/27, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.71.00.**

Vds PC 8086 EGA Couleur + 2 drives 5 1/4 + nbx jeux (Monkey Island), tbe, px : 2 000 F. **Edouard LEFEVRE, 48, bis rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.23.72.**

Vds PC AT 286, 16 MHz, DD 40 Mo, VGA, Lec. 3,5 + jx utilit. neuf (mars 92), sous garantie, px : 8 500 F. **Nicolas BEDIER, 11, le petit Haut Bodio, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.88.08.99.**

Vds Emulateur PC Atonce Plus avec adaptateur sans soudure (STE) et Softs PC, px : 1 800 F. **Alain SCHMITT, 12, rue de la Chapelle, 57220 Bambiderstroff. Tél. : 87.90.33.46.**

Vds jx PC orig. Star Trek, px : 200 F. Dune px : 200 F, aventure-Action, px : 100 F. **Claude COATANTIEC, 48, rue Michelet, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.79.00 ou 45.96.41.21.**

Vds jx PC : croisière pour un cadavre, Tennis Cup, Goblilins, px : 150 F l'unité. F16 combat Pilot : 75 F. **Freddy COZETTE, 3, allée Berthelot, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.13.05.**

THOMSON

Vds jx MO6 Thomson, px : 25 F l'un ou 1 000 F le tout (30 jx). Frais de port compris. **Sébastien BLAZY, CD 152, Montée de Leyrieux, 69970 Chaponnay. Tél. : 78.96.96.22**

Vds Thomson TO9 avec imprimante + lect. K7 + crayon optique + jeux. Px : 2 000 F. **Sandrine KURTZER-MANN, 41, rue Arisitde Briand, 69250 Neuville-sur-Saone. Tél. : 78.91.30.72**

Vds TO8 + lect. + imprim. + joy. + jx + logiciels éducatifs + livres + souris + crayon. Px : 1 000 F le tout, TBE. **Christophe DUFOURG, Villa "La Landière", 40390 Biarrotte. Tél. : 59.56.36.82**

DIVERS

Vds Tilt n°s 1 à 18, 20 à 23, 27, 28, 32, 36, 41, 42, 44, 48, 49, 68, 78, 80, 93 px : 10 F pièce; 250 F le tout. Nbx autres mags. **Nicolas WHITBY, "Contres", 72600 Saint-Rémy des Monts. Tél. : 43.97.67.68**

Vds TBE complets Oric Atmos 48 k + Spectrum + 48 k-Mk7, péritel + livres + Lggg + 2 moniteurs N & B, TBE. **Didier CATHERINE, 116 bis, bd République, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.71.14**

Vds scanner à main handy + 2 logiciels / Reader painter, très peu servi, px : 1 500 F. **Sylvain MACREZ, Résidence Vol de Nuit, Appt 19, avenue St-Exupéry, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.84.53.32**

Vds synthé PSR-47 Yamaha + adapt. prise midi, nbx sons possibles, px : 4 000 F. **Renaud TOURET, 3, quai du Docteur Mass, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.43.40**

Vds imprimante Citizen swift 24 aiguilles + ruban de rech. + papier + cordon. **Eric RINGEVAL, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56**

Synthétiseur Yamaha PSS 780, 5 octaves, 61 touches, 100 sons, 100 rythmes, 32 percussions, px : 2 100 F à débattre. **Etienne XANN XITOU, 23, rue Louise de Vilmorin, 91280 St-Pierre du Perray. Tél. : (16-1) 60.75.41.77**

Vds nbx logs à 3 F la disq. Liste sur disq. 525 pouces, échange possible. **Fabien PINON, 9, rue du Docteur LESVEUR, 41000 Blois. Tél. : 54.78.64.49**

Vds ou éch. orig. Dongeon, M. Golden axe + Beast + R-type + Storm lord + Ghouls"n" ghost + Castel warrior + NRJ1, px : 80 à 150 F. **Sylvie LAFORET, 21, avenue de la Paix, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.12.47**

Vds imprimante DMP 2160 + 2 utilitaires. Vds console CBS + Turbo + adp. Atari 2600 + 9 jeux, px : 1 000 F. **Hervé SEGUIRAN, traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47**

Vds (Suisse uniq.) Robocop 2, px : 35 F; Rick dangerous 2, px : 35 F; Larry 3, px : 40 F. Les trois pour 100 F (STE), notice + boîte. **Julien BRUNOD, 2877 Le Bémont (JU) Suisse. Tél. : 039.51.11.76**

Vds impr. couleur star LC 10, px : 1 500 F. Carte modem PC, px : 450 F. Lecteur Amiga, px : 400 F. Synthé., px : 800 F. Mobylette, px : 1 300 F. **Emmanuel BERTIN, 126, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.10.54**

Vends moniteur vert Philips avec prise péritel, très bon état, px : 800 F. **Emmanuel FERRAND, 6, rue des Marchands, 14000 Caen. Tél. : 31.83.44.66**

Vds jeux, util., démo., dompub. Cherche micro jeux Tilt HS N1, Rygar et Vroom data disk. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49**

Rick dangerous 2 sur Tandy (tout neuf), px : 95 F. **Yann LEBAILLY, impasse desv Chardonnerets 14320 Clinchamps-sur-Orne. Tél. : 31.79.51.63, à partir de 18 h.**

Vds hi-fi Pionnr 2x75W, 4 enceintes, dont 2 surround laser double tiroir, ss garantie 01/93, px : 4 500 F. **Frédéric CYPRIEN, 118 RN8, 13240 Septemes-les-Vallons. Tél. : 91.51.08.25**

Vente ou échange : Ultima VI, Tracon, Their finest hour, KQ V, it came from the desert. **Heinz-Dieter KOSCHNICKE, rue Jean Hermesse 102, 4020 Jupille-sur-Meuse (Belgique). Tél. : (041) 62.78.31**

Mon coul SC 1435, TBE, jamais servi, compatible ext., px : 1 700 F. **Patrick LAYANI, 2, rue Emile Duclaux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.36.05**

Vds très nbx jeux d'arcade et de plateformes et de sports, et aussi de reflexion, simulateurs. **Aurélien LENFANT, Parc de Leveno, 44350 Guerande.**

Vds Moktar, Baby Joe, Blues brothers, Prehistorik, TMNT, px : 100 F pce ou 400 F les 5. Urgent + garan. **Nicolas KHATCHADOURIAN, 16, route de Rennes, 53400 Craon. Tél. : 43.06.10.30, ap. 20 h.**

Stop affaire! Vends imprimante laser OKI, valeur : 9 990 F, cédée à 700 F à débattre. **Jean-Christophe ORLANDI, Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.93.03**

Dépt 28. Vds Conan, px : 295 F (3.5 p). Vds compile sport's best, px : 290 F (3.5 P) + Cherche architecture 1 ou 2, px : — 120 F. **Hervé LELU, 2, rue des Tourelles, 28300 Oiseme. Tél. : 37.31.93.04**

CONSOLES

Vds MSX Sony, px : 501 F + magnéto. + manette + nbx jeux originaux, px : 100 F à déb. Vds aussi VG 5000 équipé, px : 500 F. **David MARGERIN, 4, rue Max Dormoy, 59293 Neuville-sur-Escaut.**

Vds Super famicom + 5 jeux (Ramna, F zéro, Soccer, Contra, Ghost), px : 3 800 F. Vente séparée impossible. **Sébastien BONTEMPS, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin. Tél. : (16-1) 64.02.72.36**

Vds console Lynx bon état + 3 jeux (Slime world, Paperboy, California games). **Olivier PESSAUX, 27, avenue des Fusillés de Châteaubriant, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.85.25.83.**

Vends sur MD : Arrow flash, px : 250 F; Alex kidd, px : 200 F; Phantasy star, px : 360 F, ou le tout 750 F, et cherche S. Nintendo. **Nicolas GHERIEB, 139, rue Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.16.74**

Vds Game boy + Light boy + 4 jeux, état neuf, px : 1 000 F. **Gérald GRENARD, 45, avenue de Luminy Bte, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.25.06**

Vds Néo-géo + 2 manettes + 2 jeux (Last resort et Burning fight) + boîtes, factures, garantie, px : 4 500 F. **Philippe BOUCARD, 2, trse de la Chapelle, Les Cmoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16**

Vds mon. coul. Philips, px : 700 F + Game boy + 4 jeux, px : 900 F + Apple 2c avec jeux et log., px : 500 F. **Patrick CAILLAUD, 18, rue de la Loire, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.81.03.03**

Vds Mégadrive + 2 manettes + 7 jeux, px : 3 000 F. Vds 4 jeux NES, px : 250 F, pièce. **Périko DIAZ, Mendibidea, 64640 Helette. Tél. : 59.37.64.20**

Vds Game gear + 5 jeux + adaptateur secteur + adaptateur master system (Ninja, Gaiden, Sonic, Donald), px : 1 000 F, le tout. **Fabrice DAHLEM, 14, rue de Siersthal, 57410 Lambach. Tél. : 87.96.30.20**

Néo-géo + 2 jeux Craguy + 2020 Baseball + Memory card, px : 2 700 F. **Richard LUSTEAUX, 25, avenue de la Frileuse, 91940 Gometz-le-Chatel. Tél. : (16-1) 69.86.94.76**

Vds MD Jap., 2 jeux (Sonic, Wonder boy 3) + Manette PRO2; valeur : 1 600 f, vendu : 1 100 F, ou échange contre Atari, Amiga. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Mellemmes. Tél. : 20.33.29.17**

Vds Vectrex TBE + 6 jeux, val : 1 600 F, Px. : 1 000 F ferme. Modèle rare. **Michaël FOUCHARD, 1, rue René Delacroix, 59580 Emerchicourt. Tél. : 27.90.25.51**

Néo-géo + Cyber-lip, 8-man + manette, câble hi-fi et moniteur Atari SC 1425 en bon état, px : 5 000 F. **Jean-Serge TIA DIOMANGE, 1, allée de la Corniche, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.68.90**

Vends Nintendo Entertainement System, valeur neuf : 10 000 F, vendu : 3 000 F avec 22 jeux. Liste sur demande. **Guillame CHEROUATI, 17, Bd Maire, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.64.29, après 18 h.**

Vds NES + 7 jx (Tél.), px : 1 450 F (à déb.) + GB + 5 jx, px : 1 200 F (ferme); les deux, px : 2 200 F + VC5, px : 2 600 F + 7 jx, px : 900 F + vds Mac, px : 250 F pièce. **Jean-Christophe VIGNES, 9, rue de Jemappes, 31130 Balma. Tél. : 61.24.55.08, Minitel 3614 Chez vds NES.**

Vds Lynx 2 et/ou 3 jeux (Hard driving, Stun runner, Slime world), px : 1 200 F à débattre. Servi 2 mois. **François SOULIE, 8, rue Victor Basch, BP 112, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.44.12**

Vends Mégadrive Jap. + 7 jeux (Sonic, Streets of rage, etc...) + 2 manettes. Valeur : 3 500 F, vendu : 2 500 F. **Clotaire HANSE, 16, Clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.13.88**

Vds ou échange Mégadrive + 9 jx contre A 500. Px : 2 000 F, à débattre. **Richard VIDARTE, Croix St-Jacques Hurepoix, B5, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.83.48**

Vds console NES + Probotec + Robocop + Zelda 2 + Blue shadow + Super off road + Gauntlet 2 + 1 jeu gratuit, px : 2 200 F minimum. **David LEFRANC, 70, rue Marcel Sembat, 56600 Lanester. Tél. : 97.76.04.28**

STE vds originaux Gestcomptes 3614 (px : 300 F) + séries Méga (px : 100 F) + pack anti-virus (px : 100 F) + divers jeux. Réponse assurée. **Michel PRADIER, 4, sqare Vitruve, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 48.97.43.32**

Divers vds GG + 4 jx : Sonic, Donald, Slider et Columns + sacoche micromania. Px : 1 000 F. **Jean-Charles, 5, avenue Mozart, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.42.82.69**

Urgent vds Game-Gear année 92 neuve + Columns + Shinobi + Mickey + adaptateur. Px : 800 F le tout. Merci d'avance. **Frédéric LOISEL, 6, impasse Vachet, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.22.34**

Vds NEC PC engine + 7 jeux (Power eleven, F1, Circus'91, Jackie Chan, Ninja spirit...), TBE, px : 1 000 F le tout. **Vincent BRUNELLO, 46, Bd de l'Almont, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 60.68.74.94**

Vds jx NES, px : 200 F (Faxanadou, Turtles, Dragonball, Fester's quest). **Laurent KUBASKI, 16, hameau de Kerguillo, 29620 Bohars. Tél. : 98.03.48.32**

Vds Gameboy état neuf (jan. 92) + Tétris, Robocop 2. Le tout vendu à 650 F au lieu de 865 F! A débattre. **Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.57.47**

Vds MD jap. + 8 jx + adap. 8 bits + 2 jx, px : 1 500 F, ou échange ctre Amiga 500 ou Atari 520 STE. **Yves JANNIC, 12, impasse Théodore Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70**

Vds jeux sur cosole SEGA 8 bits, px : 150 à 200 F (Rastan, Psycho Fox,...). **Thomas BOULET, 15, rue de Champradet, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.14.43**

Vds Mégadrive + 2 manettes + 11 méga jx, Moonwalker, Streets of rage, etc... Prix à débattre. **Frédéric PRADELLE, 14, rue du Landy, 63700 Montaigut-en-Conbraille. Tél. : 73.85.03.80**

Vendsb Gameboy + écouteurs + Vidéo link + Briteboy + Tetris + Golf + Ducktales + Sup. RC. Pro. Px : 700 F. **Jean-Marc, Marseille. Tél. : 42.72.26.49**

Vds MSX2 Philips, VG 8235, nbx jx sur disks et K7, px : 1 500 F. **Jean-Claude CHARY, 3 bis, av. Demazure, 88240 Bains-les-Bains. Tél. : 29.36.35.83, le W.E.**

Vds MSX turbo R29Mhz, 19268 couleurs. Ecrire pour renseignements. **Patrick LEGON, 96 c, rue Philippe de Lassale, 69004 Lyon.**

Vds jux K7, cart. pour MSX 1 et 2, TBE. Petit prix, port compris. **Alexandre HENRY, 11, rue de l'Autan Noir, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.09.72**

Vds SMS + 14 jx dont Golden axe, Sp. warrior, Alex kidd, Out run, Zillion, After burner,... Px : 1 000 F, TBE. **Philippe ALBERT, 15, impasse de la Sacomanne, 13016 Marseille.**

Vds jx Lynx (Scrapyard dog, Echec, Robo 5, Turbo, Block, Ninja G). Px : 120 F pièce. Achète GB, px : 350 F. **Laurent BERGER, 6, chemin des Chauves, 06650 Opio. Tél. : 93.77.27.47**

Vds jx sur Game boy, px : 100 F pce. Vds sur Amiga, jeu orig. : Alien, Drug lord, Off shore, Warrior... **Olivier CHARMES, 3, impasse de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.50.88, 18 à 21 h.**

Vds jeux Séga (Rocky, Anduro racer, Out run, Choplifter). Vends jeux Atari, PC, Amiga, T 07/M 05. Liste contre 1 timbre. **Frédéric SUCH, 79, rue Stanislas Huguetto, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.80.13**

Vds PC Engine GT neuve avec sacoche, transfo. NEC + 1 jeu, px : 2 000 F ou seule 1 800 F, ou éch. ctre Amiga 500. **Stéphane GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 64.02.73.69.**

Vds sur Gameboy jx « Nemesis » (5 h 00 t'em'up), état neuf (boîte + doc.), px : 100 F. **Manuel-Aurélien LE JAN, 10 bis, Grande Rue, 78240 Aigremont.**

Vds Nintendo + 2 manettes + 10 jx (Mario 1 et 2, Duck talse, Turtles, Ninja, Rcrro AM, Top gun, etc... , px : 3 500 F. **Jean-Fabien CHANY, Ramenac, 43580 Monitrol d'Allier. Tél. : 71.57.23.52**

Vds Mégadrive TBE + 3 jx (Mickey, John Madden,...) + Prog., px : 950 F (possibilité de vente séparée). **Patrick JAVELLE, La Ferme du Temple, Bât 06, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.60.31**

Vds NEC core grafx + 5 jx, bon état. Px : 1 150 F. **Marc GUILLON, 72, rue Jules Ferry, 54130 Saint-Max. Tél. : 83.21.22.99**

Vends NES + 40 jeux + zapper + robot + magazines, px : 6 500 F. Vente séparée, 1 jeu px : 150 F. **Sylvie THENOT, 5, allée Eugène Delacroix, 91270 Vigneux/Seine. Tél. : (16-1) 69.42.82.32**

Vds ou échange sur SFC Street fighter II, recherche Zelda 3 et Contra spirit. **Alain DECLINE, 3, rue la Clef des Champs, 42420 Lorette. Tél. : 77.73.44.20**

ACHATS

Cher. carte son. Soundblaster 20 ou Thunderboard à prix intér. sur Paris et région parisienne. **Frédéric LUSSON, 9, A.2., rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.92.36**

Nouveau possesseur de PC, cherche jeux et contacts + vends original de Challenge foot (D7 5 1/4), prix : 120 F. **Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Cressonière, 78930 Vert.**

Vends ou éch. jeux sur ST. Cher. cartouche échantillonnage (ex. St replay). Prix : moins de 400 F et MV16 à 100 F. **Christophe CAUTERE, 19, rue des frères Bartoli, 20100 Sartene.**

Ach. lecteur 1541 + jeu : Project firestart (si poss.), le tout pour C61. Prix : 600 F, à débattre. **Guillaume NEEL, 44, rue du Lery, 03700 Bellerive-sur-Allier. Tél. : 70.97.76.48, après 18 h.**

Ach, vds jx sur PC 3 1/2. Envoyer listes. Vends 386 20 Mhz VGA, prix : 4 500 F. **Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martn, 27950 Saint-Marcel.**

PC achète HD SCSI à bas prix. Echange Dompub. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cézanne, 11200 Cezignan. Tél. : 68.27.33.54, le week-end.**

Pour Amiga, achète Workbench 1,1 pour collection. Faire offre. **René GRAS, Place du Puits, 21190 Monthelie. Tél. : 80.21.25.14**

Ach. Dompub sur Atari, PC et Mac à très bas prix ou éch ctre jeux et util. PC et ST. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Atari STF & E en hors service et recherche éducatifs tous genres de la maternelle aux niveaux supérieurs. **Hervé LE MORTELLEC, 1, allée des Tulipes, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.59.27.**

Ach. monit. mono SM124 ou SM125, imprimante Epson 9 aiguilles, en Ile-de-France. **Yann DOREE, 19, rue de Villejuif, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 45.73.07.16.**

Cher. Tilt n°s 605, 68 et 70. Prix : 20 F. **Edmundo QUINTELA, B.P.22 St-Laurent du Maroni, 97320 Guyane Française. Tél. : 34.21.52.**

Cherche moniteur couleur Thomson MC95936, prix : 500 F max. + Liv. logo des ailes pour l'esprit, prix : 50 F max. **Pierre, tél. : (16-1) 46.22.07.22**

Achète 520 ST ou 1040 ST, prix : 1 000 F à 1 500 F environ. Cherche partenaire pour Wargame. **Philippe, tél. : (16-1) 43.98.94.95.**

Jeux à bas prix sur A500. Envoyer liste. **Harry VIRAH-SANMY, 10, rue Evariste-de-Parny, 97430 Le Tampon.**

PC achète le jeu Diplomacy 3,5 ou 5 1/4. Faire offre, échange jeux. **Alexis CLAUX, 6, rue Lambert Tetard, 95410 Groslay. Tél. : (16-1) 39.83.27.98**

Ach. tuner pour Trasformer Monit. SC1425 en TV + ach. imprimante. Le tout à bas prix. **Guillaume TUCCINI, Clos de l'Isle, Chemin des Prêcheurs, 13200 Arles. Tél. : 90.93.63.66**

A500 recherche PRG permettant de tenir des dossiers par ordre alpha. sur disquette. Faire offre. **Jean-Christophe FERARD, 10, rue Normandie Niemen, 14160 Dives-sur-Mer.**

Ach. TV couleur 42-39 ou 36 cm de diagonale avec prise péritel ou un moniteur 1S". Prix : moins de 900 F. **Antoine GUYOT, Résidence du Bréno, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.20.94**

Ach. pour Amiga Flight simul 2 avec Scen disk si poss. **Eric AUGER, 12, rue des Sablons, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.23.42.11**

Achat jeux et utilitaires à très bas prix sur PC 3P 1/2. Envoyer listes (cherche doubleur de disk dur). **Sébastien LEMAIRE, 1, rue du Professeur Rechou, 33850 Leognan.**

Ach. écran couleur pour Amiga 500, en très bon état. Prix raisonnable. **Eric ANDREONI, 19/21 chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.55.23**

Ach. Genloock pour A.500 + logicil de titrage vidéo + dessins tous genres. Ech. originaux. **Angélique MECKES, 13, rue de Schirrhein, 67240 Oberhoffen. Tél. : 88.63.53.19**

Recherche désespérement Loderunner sur PC. Merci. **Quang Duc TA, 84, bd Massena, appartement 1006, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.72.21.**

Ach. sur Amiga Wargames. **J.-Guillaume TESTUT, 13, rue Notre Dame, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.43.20 (H.R.)**

Cherche jeux foot ou sports, jeux olympiques etc, pour PC. **José MARQUES, Jules Baillods 3, Ch. 2108 Couvent (Suisse)**

Achète moniteur 1084S pour mon Amiga 500 en parfait état. Prix : 500 F max. **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.59.64**

Cher. sur ST Tournament golf, rallonge souris et prise à sorties multiples (Branch. 4 joys.). Bas prix, TBE. **Laurent PARNOIS, 9, rue Fagon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.53.03**

Rech. cours assembleur sur Amiga (Seka) efficace pour création Demos. Faire offre + exemple si possible. **Malik HAMMOUTENE, Champ-Neuf, 1955 Chamoson, Valais (Suisse). Tél. : (19-41-27) 86.68.97**

Ach. Atari 520 ST ou STE ou 1040, avec joystics, souris + jeux sans moniteur. Prix : 1 500 F le tout ou moins. **1, place du 19 mars, 31860 Villate. Tél. : 61.76.40.18**

Cherche lecteur dis. 5 1/4 Commodor 64 ou 128 (suite panne drive 128). Faire offre, urgent. **Christian DHUICQUE, 12, rue Georges Politjer, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.36.03, à partir de 15 h.**

Ach. Drive Atari & Bits (130, 800) pour 1050 en bon état, et aussi une prise Cenatel. Faire offre, prix modéré. **Patrice EYNARD, 14, rue Giffard, bâtiment Bretone, Le clos-du-Parc, 38230 Puy-de-Cheruy. Tél. : 78.32.53.30**

Ach. Amiga 1.3 + ext. mem. + joys. + très nombreux jeux + souris + prise péritel. Prix : 2 000 F. **Bertrand ROLLIN, 12, Bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52**

Ach. pour Atari STF logiciel de construction de jeux d'aventure : Jade ou Stac (original avec notice). **Romain CORSI, 55, rue d'Amiens, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.56.51**

Achète à bon prix logiciels originaux pour CPC 6128 (pas de copies), aventure, éducatif, utilitaire, revue. **Serge LINGEE, 5, place Alfred Brouette, 51100 Reims. Tél. : 26.07.73.66**

1040 STF recherche Code name, Iceman ainsi que Sauvegarde, Iron lord, après l'épreuve du bras de fer. **Philippe DEBONNE, 23, avenue de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80**

Ch. PC 386/33 mini. 4 Mo. de base, 64/128Ko, mémoire, cache SVGA. Faire offre. **Patrick PAUMARD, 14, rue Renoir, 95400 Villiers-le-Bel.**

Achète CDTV + clavier + lecteur externe 3,5 pouces, Super famicom et Mega drive. Le tout à bas prix. **Alexandre SCHNEIDER-SHIFF, Valbelle Malarce-Thines, 07140 Les Vans. Tél. : 75.36.97.27**

Achète jeux pour C64 disks. Exemples : Zombie, Little computer people, Phalsberg, Wargame divers. Tous jeux, liste. **Jean-Marc DESTAEBEL, 59, rue Louis Blanc, 59124 Escaudain.**

Achète et échange tout sur la Guerre des étoiles : jeux, jouets, accessoires, livres, disques, PLV, publicité. **Adam MARCHAND, 9, rue Jean-Jacques Rousseau, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.17.81**

Cherche livre de luxe Paint 3 pour Amiga pour le prix de 110 F. **Matthieu MISSON,3, Les-Hauts-llons-les-Peupliers, 07350 Cruas. Tél. : 75.51.44.66**

Cherche désespérement 40 Sports driving (originaux). Prix bas ou contre F117A (originaux). **Fabien TORRES, 9, bd Carnot, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.17.29**

Urgent! Achète à prix convenable Ultima III et Budokan sur PC IBM. **Jean-Marc BERNARD, Ancien Chemin de Tourves, 83470 St-Maximin-la-Ste-Baume. Tél. : 94.59.77.41**

Cher. Wargames style « Impression » : Austerlitz, Waterloo, Quatrebras, Conflit Europe + jx de dames, de go. Salut! **Eric FIEVET, 42, rue la Fontaine, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.61.63.74**

PC : passionné de SF recherche log. Elite + cherche aussi Epic, tous contacts... **Gilles COTTRET, 15, boulevard Cordier, 02100 Saint-Quentin.**

Cherche contacts pour acheter des jeux pour PC à très bas prix. **Christophe MOULIN, 71, route de Bâge, 01570 Feillens. Tél. : 85.36.13.36**

Je voudrais des jeux de sports en bon état sur Atari 520 STF, pas trop chers. **Jeremy POISSON, 24, rue du Maréchal Foch, 91310 Leuville. Tél. : 60.84.07.92**

Ach., éch., vds jx sur Amiga. Prix sympas. Ech. jeux et util. contre disques groupe Dead or Alive. **Régis FORTUN, 14, rue de Chartente, 44800 Saint-Herblain.**

Ach. pour PS2 IBM, écran couleur; pour ST, Captive, Mégalomania. Prix : 80 F pièce. **Jean-Marc ROSIER, La Fenestrelle, 84220 Gordes. Tél. : 90.72.00.71**

Achète pour Amiga Phaser (pistolet), prix : 50 F + Lecteur externe, prix : 250 à 300 F + Digitaliseur de son, prix : 250 F max. **Michel SANTIAGO, 30, place Archimède, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.65.10**

Achète jeux Super NES américains en TBE (WWF, Simpsons, etc). Envoyer liste et prix (max. 350 F). **Benoît LAGRENE, 19 bis, route de Blois, 45130 St-Ay.**

Achète logiciels utilitaires langages, jeux, doc. pour Apple II. **Johann SELLES, Les Contes Sud, Bâtiment 11 avenue Butris, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.46.27**

Ach. Amiga 500 + péritel + jx, prix : 1 200 F max. Vends pour S. Nin. Fra. : Final fight, prix : 350 F; Super Mario 4, prix : 250 F. **Thomas LEGRENZI, Les Minerais, 61470 Heugon. Tél. : 33.36.96.40**

Ach. A500 TBE avec ou sans jeux, prix : 1 500 F max. Vends Coregraphy ss gar. avec 2 jeux, prix : 600 F. Ach. jeux Gamegear. **Patrick LOPEZ, Gamarre-Bas, 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80, après 19 h merci.**

Stop! Rech. Platoon et Lost patrol sur Amiga et autres encore. Envoyez liste et propositions vite!! **Laurent LE BLADER, 17, rue du Paradis, 68300 St-Louis.**

Achète modem compatible A500. **Etienne DEBUSSCHERE, 7, allée des Cyclamens, 62231 Coquelles.**

Ach. pour A500 + jeux, doc. Cherche Black crypte, Elvira 2, Knight sky, Wizkid... Prix interessants, contact rapide. **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Achète sur Amiga le jeu Colonial conquest. **Gilles SIRIU, 13, square Maurice Ravel, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.92.02**

Cherche Commodore C64 ou C128 si possible avec jeux, et d'occasion. Salut! **Laurent HUYGHE, 15, rue des Fosses, 62390 Auxy-le-Château. Tél. : 21.41.12.01**

Pour ST : achète originaux Epic, Dune, Maupiti, Superski 2, Grand prix, populous 2. Prix : moins de 100 F, ou échange. **William D'INGRANDO, 11, rue Georgette Drouet, 44330 La Chapelle-Heulin. Tél. : 40.06.76.15**

Recherche contacts hyper cools sur PC. Business s'abstenir. **Marc SANTUCCI, 181, avenue Jean Jaures, 84700 Sorgues.**

Ach. HE 162 et DO 335 pour Swotl. Vends Adv. tennis, Lemmings, Chuch yeager combat, Simcity/Populous, Win 3.0. **Pierre-Alexandre BAILBY, 191, rue d'Alesia 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80**

Cherche M.O. 6, M.O. 5. **Jacqueline HYPELEC, 6 bis, rue Moc Souris, 78470 St-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.53.55**

ÉCHANGES

Vds orig. sur PC GT Amiga, nbx autres Jx + rech. cont. Écris-Moi : Guns Hip 2000, F117A, DRDOS6, R-Type2, ... **Guy WEIBEL, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.**

Éch. nbx jx sur Amiga 500. Env. listes. Rep. ass. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussere, 64000 Pau.**

Donne Jx K7 Atari XL/XE contre rembour. frais port (Jx originaux). Env. chèque de 40 F. **Yvan RIOCREUX, 121, av. J. Jaures, 54500 Vandœuvre.**

Rech. contact Over-Cool sur Amiga 500/600/1 000/ 2 000/Demandez Tony pour avoir des super nouveau! **Tony CAPONE, 14, rue du Roussillon Pulnoy, 54420. Tél. : 83.29.27.91.**

Cher. contacts possédant jx pas chers dans tte la France sur ST Amiga Game Boy Master Sy. **Laurent LE GUILLERMIC, 18, rue du Bois Joly, 92000 Nanterre. Tél. : (16.1) 47.21.63.59.**

PC Amiga ST cherche contacts sér. et durables et surtout sympa. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly sur Marne.**

A500 Éch. Log. env. liste et disk PR la mienne. Rép. ass. 100 %. **Raphaël HOET, rue du Nord, 936180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071/45.82.44.**

Cher. contacts sur Atari STE. Env. vos listes. Rép. assurée (Pas sérieux s'abstenir). **Joachim DANIELETTO, 15, rue des Œillets, 62590 Oignies.**

A500 éch. nbx jx env. liste (nord) achats sur megadrive à 200 F (Mercs) (Strider) (valis. III) (vaport Trail) (F. 22). **Laurent, 158, rue de l'épeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.**

Éch. Jx Demo sur ST (sérieux rapide et sympa). Env. liste si poss. bienvenu aux débutants. **Christophe TOUVAIS, n° 21, rue du Fond du Sac, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.83.66.**

Cher. contacts sérieux. Pr éch. Jx et util. sur Rouen et Région. **Eric SUVIGNY, 2, rue Forfait, esc. 2, 76100 Rouen.**

Éch. logiciels sur Amiga dans toute la France. **Loïc GUILLERM, 7, sentier des Rosaires, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16.1) 48.21.27.67.**

Éch. Jx utils et surtout demos sur A500/1.3 — Ch. Disk 3'5 à bas prix ou éch. cont. Jx utils. Demos. **Frédéric QUATTRINI, 182, av. Paul Raoult, 78130 Les Moreaux. Tél. : (16.1) 34.74.87.61.**

Ch. contact sér. sur ST pour Jx et Demo déb. acceptés. env. liste poss. Vroom, Lotus 2, + News WWF ... **Cyril BISCHOFF, 18, rue Maurice Genevoix, 45240 La Ferté St Aubin Loiret.**

Ch. contacts sérieux Amiga 500 Atari STE env. liste rép. ass. 100 %. **Carlos BATISTA, 79, rue Penenty, Boîte 20, 75014 Paris.**

Éch. Jx et Docs sur Atari 520 ST env. liste rép. assurée et rapide (util. Stos; Degas élite...). **Fabrice DESCHAUVIER, 68, esc. 2, allée des Cerisiers Beauséjour, 60400 Noyon (Picardie). Tél. : 44.44.15.07.**

Éch. jx ST (Rob 3, F1GP, Super Ski 2, Gob/iiins, Tip, Vroom, etc.). Sér. Rap. Sympa. Rép. ass. à 100 %. **Christophe BELLAICHE, 6, rue de l'Abbatiale, 74940 Annecy-Le-Vieux. Tél. : 50.23.24.54.**

Éch. Jx Gameboy, Amiga, MSX2. Vds ou éch. C64 K7. Écr. seulement SVP. **Laurent SAUREL, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Stop! vous cher. des jx sur Amiga et ST alors contactez-moi. Rép. ass. 100 % con. ser. et rap. **Fabrice LAYMAND, 18, rue Molière, 92400 Courbevoie. Tél. : (16.1) 43.34.58.48.**

Ch. contacts sur ST dans l'Isère et l'Hérault de Préf. Pos. Leander. A Tennis, facsination, Robocop, Harlequin... **Aurélien PUECH, rue des Lavandes, 38500 Coublevie. Tél. : 76.05.47.63.**

Rech. contacts pour éch. Demos (STF/STE) Deja 150 Demos env. liste rép. rap. ass. **Philippe STOCLET, Grande rue, 52000 Brethenay. Tél. : 25.32.23.78.**

500 + éch. Soft, Env. liste. Arnaqueurs s'abst. Je suis sér. et rap... **Franck HAMELINI, 18, rue Veuve Fleuret, 78130 Les Mureaux.**

Rech. contacts pour éch. Jx et Docs. de Jx sur Atari 520 ST. Rép. rap. ass. **Fabrice DESCHAUWER, 68, allée des Cerisiers, Beauséjour, 60400 Noyon Oise. Tél. : 44.44.15.07.**

PC 10 Commodore 5 1/4 et 3 1/2 640 Ko faire offre ou éch. contre une autre machine ST ou A500. **Stéphane. Tél. : (16.1) 60.67.89.34.**

Mod. réduit piste BMT 4x2 + Mot + Radiocommande + Pneus + Démareur. Mod. compétition contre ordinat. **Christophe LEGRAND, Résidence Luriam Chemin St Jean, 13661 Salon de Provence. Tél. : 90.53.14.90.**

Ch. contact sur Amiga Jx, util., Demo, rép. ass. rap. env. vos list, vds Jx Orgi, sur ST à bas prix, ch. Jx Sup. PC. **Frédéric CATTEAU, 11, rue Foucault, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.11.88.**

STE ch. contacts sérieux et rapides toutes régions — Nbx soft et news. **Anthony MOREL, 19 bd des Anglais, 44100 Nantes.**

Éch. Jx pour Amiga des Adv A Gogo pour les fanas. **Yannick, R-Parisienne. Tél. : (16.1) 49.83.91.44.**

Cher. CTC sympa sur Amiga 500 pas sér. s'abs. Env. liste. Rép. ass. 100 %. **Hervé FOURNEL, 91, rue Nicephore Niepce, 42100 St Étienne.**

Atari ST éch. Jx utils. docs env. listes rép. ass. **Pascal LACROIX, 32, avenue d'Occitanie, 11600 Malves en Minervois.**

A500 + Cher. contacts pour éch. L06S Jx et util. rép. ass. envoyer liste SVP merci. **Stéphane GENTIL, 29, A rue du Faubourg, 28000 Chartres.**

Cher. contact sérieux pour éch. de logs. sur ST Amiga. Vds Jx sur toutes consoles. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.)**

Éch. Jx sur A500 (+) déb. bienvenus; tél. après 17 h. **Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.31.**

Ch. contact sérieux sur Amiga et PC + Sound Blaster : env. liste. **Éric Ringeval, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56. ap. 18 h.**

Éch. Sources Amos sur Amiga (Démos, jx, utils...) intér. par tout ce qui à un rapport avec Amos. **Éric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.13.05.**

Salut Atariman ch. contacts sérieux pr éch. liste rép. ass. **Bruno SEGARD, 17, rue G. Guillerand, 80620 Donart en Ponthieu.**

Cher. contacts sér. pour éch. des jx et des démos env. liste. **Aziz TAIEF, 14, rue Ibnou Abi Daoud, Casablanca 02, Maroc.**

Éch. Jx sur PC (Monkey II, Silent. Service II, Populous, Civ., Conan, Setfighter II. **Pierre-Adrien MAILLOTTE, 11, chemin de la Sollière, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél. : (16.1) 69.20.30.56.**

Éch. et vds jx sur PC tous formats poss. Dune, ultima 7, ultima underwold, Pitfighter, Simant etc... **Hassan ABDELKRIS, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens.**

Éch. SMB3 Punch out métal Gear contre bons jx ex : Zelda Probotector Zeldaz Castelvania. **Olivier RETAILLEAU, La Grande Rivière, 49230 Tillières. Tél. : 41.70.40.59.**

Cher. contacts sur A500 + pour éch. long et durable. Déb. accep. Env. listes. **Frédéric FOURCROY, 12, rue de la Broderie, 59235 Bersée. Tél. : 20.59.28.96.**

Ch. contact sur Amiga près de Tourcoing ch. aussi util. Routines, Samples pour Amos. Rép. 100 % **Souvanny SISENGRATH, 235, rue du Brunpain, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.03.33.54.**

Éch. Compilation Alberville 92 (original) ctre Lure of the Temptress ou Bat II sur Amiga 500. **Bruno DEREL, St Barthélémy, 3, Bât. A2bd Jourdan prolongé, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.36.06.**

Cher. contact sur PC 2086 pas sér. s'abst. rép. ass. nouveau dans le monde du PC. Fana d'élec. **Hervé LURIENNE, La Simiane 41 allée de la Serpentine, 13014 Marseille.**

A500 éch. TV Sports football ctre Manchester V. Europe. **Jérôme RISSER, 27, bis avenue Édouard Herriot, 21400 Chatillon-sur-Seine. Tél. : 80.91.43.62.**

Ch. contact sur PC 312. Env. liste pos. + 100 Jx (rép. ass.) **Matthias GEORGET, 654, rue de la Grange, 45160 St Hilaire St Mesmin. Tél. : 32.45.65.12.**

Éch. ou ach. logs pour PC tous formats. Ach. doc de jx. **Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle, 95510 Aincourt. Tél. : (16-1) 34.76.70.10.**

Amiga : éch., ach. jx + Demos. Poss. Demos très récentes. Donne égal. sources amos personnelles bon niveau. **Frédéric NATALI, 3, avenue Nelson Mandela, nº 79, 77420 Champs sur Marne.**

Éch. Softs pour Apple Macintosh (Jx et utili.). **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16.1) 34.60.03.95.**

Vds, éch. ach. jx sur Amiga, env. liste : poss. Vroom, F1GP, Heimdall... **Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir 37250 Veigne. Tél. : 47.26.25.85.**

Recevez notre superbe DSK de Demo domaine public 1992! Il vous suffit d'env. 1DSK et env. timbrée. **Cédric JOUVESHOMME, 43, rue Berzelius, 75017 Paris.**

A500 ch. contact. EON2 Epic project, harlequin... Lent et arnq. s'abs. **Frédéric PILLET, Les Meix au Midi, 21190 Corpeau. Tél. : 80.21.34.52.**

Éch. nbx Jx récents sur Amiga. Env. Listes. Rép. ass. à 100 %. **Michael MENU, 28, quai des Martyrs, 78700 Conflans ste Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.80.55.**

Éch. jx Amiga et utili. Demo! Vds Jx Méga Drive 150 F, Jewel, Master éch.! éch.! Jx sur super Famicon! **Michel CHEN, 27, bd Villette, 75010 Paris. Tél. : (16.1) 42.06.92.16.**

Amigamol — Club! Club des éch. d'idées Soft trucs et avec un journal mensuel gratuit « Le Jomolnews ». **Olivier DEMOL, Route nationale l'Herbaudière. Tél. : 28.41.71.22.**

Cher. contacts sur STE sur Nancy et envir. poss. (First Samouraï, F152, Moktar, Vroom, Monkey Island, ...). **Damien HECKLER, 37, rue de Chazeau, 54220 Malzéville. Tél. : 83.29.34.51.**

Amiga! Rech. musiciens et bon graphiste (région centre!) éch. demos et utils. Tél. après 19 h 30. **Guillaume CHOTTIN, 65, bis rue de Varennes, 36210 Chabris. Tél. : 54.40.02.79.**

PC éch. softs sur 3 1/2 et 5 1/4. Rép. ass. si liste jointe. Poss. (Underworld, Epic, etc). **Remy KAPFER, 25, rue du Triangle, 67500 Haguenau.**

Éch. Jx sur Amiga env. 1 Disk pour liste début. Bienvenue. **Geoffrey SORG, 24, rue de la Lauch, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.29.29.**

Cher. Contact. sérieux sur Atari ST. (Par téléphone). **Patrice SILLIARD, 1, bis bd de la Paix, 91300 Massy/Villaine. Tél. : 60.11.33.07.**

Éch. sur Atari ST Jx contre Pin's pub. 1 Jx + Disq. contre 1 Pin's. **Christian COURDERC, 40, av. Durand-de-Gros, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.00.49.**

CPC 464 cher. corresp. pour éch. de Jx, utilis. et progr. (Écrire pour + de renseign.). **Gérard PINEAU, 44, av. des Ponts, 78290 Croissy sur Seine.**

Éch Jx sur ST. Rech. : Wings of Fury, Archon, Die Hard, Saboteur, Jack the Nipper, Mask, Galactic Games... **Stéphane HUMBERT, Résidence St Jean rue St Jean, 57160 Moulins-Les-Metz. Tél. : 87.60.10.99.**

Éch. Jx sur ST Poss. : Super SKIE 2, Big Run, Grand Prix, Alcatraz) rép. ass. arnaq. s'abs., sér. rap. **Éric KONSTANTY, Blesme 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Vds Tilts nº 1 à 60 les 12 numéros + 1 reliure = 200 F ou éch. contre jx originaux pour PC. **Jean-Louis ROIG, 27, rue Saint Sébastien, 66410 Villelongue de la Salanque.**

Éch. de nbx Jx sur ST. (Knightmare, Anoter World... etc). Liste sur demande. Rép. ass. **Sébastien PERIN, Villa St-Martin Bt-C2, 91160 Longjumeau. Tél. : (16.1) 69.34.21.04.**

Éch. Jx MSX (XAK3, Fray, SEA Sardine...) Env. liste si poss. poss. Sony HB 700 F. Vds Jx originaux! **Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles sur Nied. Tél. : 87.64.52.60.**

Amiga éch. Démos, joindre 1 disk + vds Jx orig. C64 : 30 F pièce (port inclus), rép. 100 %. **Pascal GUILLOT, Poste restante, avenue Thiers, 06000 Nice.**

PV 3 1/2 Cher. contacts sérieux et rapides. Env. liste. A bientôt. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cezanne, 11200 Lezignan-Corbières. Tél. : 68.27.33.54.**

Éch. ou vds jx sur Atari. Poss. (délivrance; Parasol Star; Bat 2, Epic, Leander, Harlequin...). **Gaël RASLE, Kervaux 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

Éch. Jx, utils sur Atari ST, liste import. poss. : Epic, Bat 2, Robocops, Powermong, Data DSK, Pop 2, Heimdall, etc. **Tony CHARAVIGLIO, Le Bel Ormeau, Bat. N1, avenue JP Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.57.53.**

A500 éch. nbx Jx utils. doc ou correcpondance avec Amis du monde entier débutants bienvenus rep. ass. **Jean-Michel THOMAS, 29, avenue Gaston Berger, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.47.18.**

Éch. ou vds Jx sur ST. Tél. après 17 h 30 ou env. liste. **Nicolas DO NASCIMENTO, 236, rue Danton, 60250 Bury. Tél. : 44.69.20.48.**

PC VGA éch. Jx et logiciels. Poss. nbx titres. Env. liste : rép. 100 %. **Mathias GERY, Les Gariots, 26120 Montpellier.**

Éch. Jx Lynx Hard orivin contre Rygar ou Vicking child et Paperboy contre Xenophobe. **Isabelle BERNARD, 7, place de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.36.44.**

Cher. contact sér. et durable sur STE uniquement région Nantaise les rigolos exclus éch. pas moins de 100 Jx **Samuel SAULNIER, 13, avenue de l'Engoulevent le Clos-Gaux, 44300 Nantes. Tél. : 40.14.48.21.**

Déb. sur PC 5 1/4 Cher. contact pour éch. Jx, déb. bienvenue (poss. 40 jx). Env. liste. **Khémili BENAHMED, 17, rue Barbe, 26300 Bourg de Péage.**

Game Boy + 3 jx + Light Boy contre Game Gear + 2 jx + l'Adoptateur sinon vds 650 F. **Ahmed M'CHAR, 1, avenue de l'Éguillon, 60190 Estrees-Saint-Denis. Tél. : 44.41.04.96.**

Cher. contact sér. et dur. sur Amiga 500 (Jx, Demos, utilis. ...). Rép. ass. **Stéphane DEMOY, 9, Residence de la Petite Cote, 45460 Les Bordes. Tél. : 38.29.01.47.**

Ach. éch. vds Jx sur ST env. liste Jx, Demos, util. **Olivier CASTANS, 30, rue de la Mairie, 11700 Capendu. Tél. : 68.79.06.40.**

éch. sur Atari STE, Jx utilitaires, Demos. **Nicolas PALOT, 73, avenue d'Albi, 81400 Carmaux.**

Éch. Jx A500, pas sér. s'abst. ainsi que vendeurs. **Pierre-Étienne JAY, Le Bourg, 38380 St Christophe sur Guiers. Tél. : 76.66.00.53.**

Vds et éch. nbx Logiciels Atari STF-STE Demo; util. Jx... Déb. bienv. non sér. s'abst. Dem. liste. **Ludovic RENAUX, 28, avenue des Gaix, 13610 Le Puy-Ste-Reparade. Tél. : 42.50.00.15.**

Cher. contacts sur Amiga 500 dans la région centre. **Willy NOEL, 49, rue de Mazières, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.36.78.**

Éch. Game Boy + 4 Jx (Simpsons, Foot etc) contre Game Gear + 1 jx (Mickey ou Donald ou Sonic ou Super Monaco). **Pierre BLANGEOT, 6, villa de Verdun, 91580 Étréchy. Tél. : (16.1) 60.80.38.74.**

A500 cher. contact pour éch. env. liste sur Disc ou papier 100 % rép. ass. et dur et rech. documents. **Carole KRANENWITTER, Chemin du DC Felix Reynaud les Rouquiers Bt A, 83500 La Seyné sur Mer. Tél. : 94.30.63.72.**

Vds éch. nbx Jx pour Amiga 5 1/4 3 1/2 + utilitaires et modes d'emplois tb prx bienvenus à tous. **Jean-François CLAES, 44, rue de l'Union, 71000 Maine St Pierre (Belgique). Tél. : 064.28.49.93.**

Éch. ou vds Jx originaux Atari ST contre Jx Amiga. **Damien LAVERGNE, École de Chantemerle, 87200 Saint-Junien.**

A 500 recherche contacts pour éch. Jx — DP Démos-sources-utilis. et aides pour Jx. **Fabian TISSIERES, Sous-Gare, CH-1958 St-Léonard (VS). Tél. : 027.31.21.84.**

Éch. PR PC Simulations aériennes roles/Aventure/Reflexion. Env. vos listes VGA. **André MINORETTI, 72, rue de la République, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.81.44.**

Rech. contacts Hyper Cool sur Amiga. Mentalité Business & Co. s'abst. **Patricia SANTUCCI, 41, place de la Mairie, 84700 Sorgues.**

Éch. ou vds nbx softs sur PC, Amiga. Env. liste. Rép. 100 %. Vds Anti-virus, Hard PC Immun. Px : 1 200 F. **Emmanuel CONSCIENCE, 20, rue de Lourdeau, 77310 Pringy.**

Ch. Contacts sér. sur Amiga pour éch. Jx Démos util. env. liste. **Jean-Marc WEINGARTEN, 106, rue Principale, 68116 Gueweinheim.**

Programmeur Dompub cher. contact pour éch. sources assembleur K-SEKA ou Devpac (utils et Demos). **Christophe BEAUMONT. Tél. : 88.66.33.81.**

Rech. cont. sur A500 + pour éch. Demos, sources, Graphs... et rech. Coders, 6 Raphistes... pour Real. Demos. **Sylvain BAIL, Résid. le Cadran Solaire (Apt 13)-4, rue de Jemmapes, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.77.65. (vers 16 h 00).**

Ch. contacts sur Amiga. sér. et rap. Env. listes. **Philippe MARCOTTE, 1, rue des Paradis, 62160 Bully-Les-Mines. Tél. : 21.72.01.49.**

Éch. ou vds jx sur Atari ST (délivrance; Epic; Obitus; Parasol Star, Myth..). **Gaël RASLE, Kervaux 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

Ch. contacts sur A500 et A500 + rép. ass. à 100 % hello les membres de Talisman! **Richard LAVIGNE, « Les Marronniers » 14600 Honfleur.**

Éch. SFC + Mario 4 + F. zéro ctre clavier Amiga 500 + Joys + souris. **Emmanuel LACAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.**

Atari STE salut, ch. des contacts pour éch. jx util. Écr. ou tél. après 18 h 00. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Boraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Cher. contacts sér. sur ST pr éch. jx logs et docs. Poss. + de 70 D7 debs, Arnaks s'abst. rép. rap. et ass. **Brice CARBONEL, 1, rue Gaston Ramon, 31300 Toulouse. Tél. : 6149.34.78.**

Éch. jx util. sur Amiga PC Atari St rép. cent pour cent ass. **Guy FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

PC éch. en VGA tout formats surtout 3 1/2 HD. Déb. acc. Env. liste. Rép. ass. **Pierre ARRICOT, Le bourg 69170 Valsonne.**

Atari éch, vds jx, Docs et util. Env. vos listes contacts sér. **Bruno LOUBET, le Chanterose Rue Paul Loubet, 26200 Montelimar.**

Imp.! ch. ach. Ultiman sur PC 5 1/4 Poss. éch. ou ttes propositions! **Mathias LAMBERT, 43, sq. Berlioz, 60700 Fleurines. Tél. : 44.54.12.06.**

A 500 ch. corresp. rap. et durables pour éch. **Jean-Paul VACQUE, 4, rue Michelet, 47200 Marmande.**

petites annonces

Éch. jx sur Amiga 500 + rap. ass. merci env. liste. **Éric LHOTE, 8, allée des Chênes vert La Maurelette, 13015 Marseille.**

Éch. Nbx jx sur STE. Je suis rap. et sér. rép. ass. arnaq. s'abst. **Olivier COLLERY, 80, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay s/Bois. Tél. : (16.1) 48.73.93.57.**

Je poss. jx sur Atari ST si vous en voulez écriv. **Bruno DESHAMS, Chemin de l'Arpentis, 10000 Troyes.**

Cher. contacts sér. et rap. pour éch. Jx, Demos, et utils. env. liste sur Disk rép. 100 % ass. **Veng LO, 41, avenue Édouart Herriot, 71000 Macon.**

Lycéen cher. contact sympa avec lycéenne pass. d'Amiga. Rép. ass. et ultra-rap. Bye! **Sébastien MAIRE, 3, rue le Routissant, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.90.51.**

Éch. sur STE (E) jx utilis., Demos et C.. Rép. ass. si liste. **Stéphane QUENAULT, 49, bd Émile Zola, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Déb. PC (486 2 lect. S. Blaster Pro) et chevronné Amiga éch. TS PRGS. éch. bilatéraux : No problems! **Jean-Robert NOUGARET, Rés. le Mail Bt G bd Jourdan, 13014 Marseille.**

Éch. origx Amiga ctre jx origx d'aventure. Cher. Monkey Island 1 E T 2, Larry 5, Police ques. T3, Spaceqst 4. **Jérôme RESSEGUIER, 6, place des Asphodeles, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.21.**

Amiga cher. jx env. listes rép. ass. à tous. **PASQUINEL, B.P. 24, 6200 Chatelet (Belgique).**

Éch. vds ou ach. nbx jx sur A500 ds monde entier env. liste rép. ass. **Olivier FRUGERE, 13, bd Louis Terrier, 28100 Dreux.**

Cher. contacts sér. pour éch. Démos, utilis, DP jx. **Nicolas POIROT, rue du Rusquet, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.03.52.**

Éch. nbx jx sur Amiga env. listes vds Lynx 1 + 4 jx : 790 F. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint Herblain. Tél. : 40.46.94.37.**

Déb. sur Atari rech. jx pas trop cher et contacts aidez-moi svp! env. liste. **Gérald DOMBRY, 18, rue Molière, 76800 Saint Étienne du Roovray.**

PC ST cher. contacts sér. pr éch. jx utilis. éduc. env. vos listes. **Jean-François, BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Éch. et ach. jx sur Amiga joindre 1 disk + 2 timbres pour liste contacts sér. et durable. **Patrice ARMANDO, 7/20 les Alerions St Avold 57500. Tél. : 87.91.31.14.**

Éch. jx sur A500 env. votre liste, j'env. la mienne. poss. 120 disks. **Sébastien SICHER, 19 avenue du Gal Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16.1) 43.99.01.72.**

Éch. vds jx sur Amiga Atari ST PC dans le monde entier. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16.1) 42.06.56.02. (W.E).**

Atari STE cher. contacts Soft et Hardware, ach. le prog. pour le 68705 P3S sur Eprom 2716. **Emil SOW, « La Marie », 7 48 avenue Fournacle, 13013 Marseille.**

Éch. sur Amiga jx Démos util. (rap. sér. durable). **Roger MARCHETTI, Quartier St Joseph, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.73.07.**

Cher. contact sér. sur A500 pour éch. de jx util. Demos contac. vds HD Japonais + 1 jx 800 F + manette Pro 2. **Julien, 158, rue de l'épeule, 59100 Rx. Tél. : 20.24.02.38.**

Éch. ST/Epic VGA jx util. Demo même France sér. rap. déb. accep. env. cond. liste rép. ass. **Raphaël BERTRAND, BP 167, Ho-H9 Liège (Belgique).**

Cher. Contacts sur Amiga pour éch. Rég. Lyon de préf. **Thierry RENAUD, 93, bd des États-Unis, 69008 Lyon.**

Éch. jx Megadrive, plus de 30 diff. poss. vente. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.**

Cher. contacts super cool, pour éch. (jx, Demos, util.) sur A500 env. liste rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Éch. Megadrive FR. + 8 jx + adapt. cart. jap. ctre Amiga 500 + ext. mémoire faire offre sur dép. 93. **Fabrice BON, 14, allée Henri Barbusse, 93320 Pavillons sous-Bois. Tél. : (16.1) 48.48.79.75.**

A500 cher. Contacts sér. et durables. Env. liste déb. Bienvenus. Bye. **Lionel TRIBOULET, 13, route de St-Gervais, 26200 Montélimar.**

Vds/éch. jx sur ST. Env. 1 dk pour liste. Prx très bas. (poss. Epic-Steel Empire-Unreal-etc...) A +!!! **David SANAMES, les Aires, 13480 Cabriès. Tél. : 42.22.23.43.**

Cher. contacts sur A500 + pour éch. jx et utili. rép. ass. à 100 % déb. accept. env. listes. **Frédéric FOURCROY, 12, rue de la Broderie, 59235 Bersee. Tél. : 20.59.28.96.**

Ch. sur Atari 1040 vos plus beaux buts sur Kickoff 2. éch. Disk contre Disk pour un classement national. **Frédéric WALCZINSKI, 1, square St Antoine, 77370 Nangis. Tél. : (16.1) 64.08.29.83.**

Atari STE cher. contacts pour éch. jx et utili., env. liste, rép. ass. **Jean-Michel WUILLOT, n° 37, rue Jean Flomet, 59121 Haulchin. Tél. : 27.31.17.98.**

Rech. Sur ST : Wonder Boy I-ET Gobliins. Env. liste (pas d'ach.) (env. 300 jx et utilis) + PC. **Jean-Guillaume PESSIN, 116, impasse des Framboisiers, 50000 Saint-Lo.**

Atari ch. contacts pour éch. Jx, Demos, util., Educ. env. un Disk pour liste. Rech. carte MVI6. ST replay. **Éric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles sous Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Vds clavier synth. Yamaha poss. 790 ou éch. contre ordinateur Atari ou Amiga. **Didier SECRET, 11 rue Alfred de Vigny, 62630 Etaples. Tél. : 21.94.31.89.**

Éch. nbx originaux SOR PC 3 1/2 et 5 1/4 liste sur demande CH Another World ch. contact sur Reg. 26. **Éric BORNE, 16, rue Marcel Pagnol, 26700 Pierrelatte.**

PS CT Amiga cher. Contacts pour éch. sér. nbx jx util. et midi. Env. liste. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly sur Marne.**

Ch. contacts PC (poss. AN. World, MM3, EOB 2, Monkey 2, Dune, Gobliins, SQ4, KQ5, WC2, Star Trek 25 TH...). Rép. à 100 %. **Aurélien SUAU, chemin des Olivettes, 34270 ST Mathieu de Treviers. Tél. : 67.55.27.87.**

Éch. jx sur Amiga poss. (Project-Xagony, Harlequin, Robocop 3). **Philippe JUNG, 8, rue de Séléstat, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.62.76.**

Éch. Demos très récentes sur Amiga (contact sympas)... Vds Amos Vo 1.3 300 F + Sources! **Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.**

Éch. Manchester United Europe ctre the manager ou ctree Manchester u. (sur Amiga). **Laurent BOUQUIN, Les Mottes, 36230 St Denis de Jouhet. Tél. : 54.30.70.70.**

Éch. et vds jx sur ST/STE (Epic, Jshar etc...) Déb. bienvenus écr. de préf. **Éric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.53.39.70. (W.E.).**

A500, ch. contact pour éch. sér. et durable nbx jx, utils rép. ass. déb. s'abst. **Olivier GOUBINAT, 6, rue Marc Sangnier, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16.1) 47.26.34.14.**

Éch. jx etc... sur Amiga et Atari ST/E rép. ass. à 100 % **Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendès-France, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.26.62.**

Amiga cher. cool. contact sér. et rap. pour éch. poss. Bcp jx util. etc. **Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.**

Rech. Ishar (orig.) éch. contre Dungeon Master + Drakken (origx). **Denis BLANQUET, BP 148, C/O BMM, 13254 Marseille.**

Éch. jx sur Amiga 500 et 500 + poss. de nbx jx. Déb. bien venus. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Éch. jx sur A500, vds moniteur couleur commodore 1083 Stéréo, lecteur ext. et TV couleur. **Sylvain, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16.1) 60.75.17.21.**

Cher. contacts sér. sur PC VGA env. liste, poss. nbx jx WC 2, Monkey 2 F117. **Éric GAUTHIER, 4, allée Benoît Fralhon, 77186 Noisiel.**

Amiga ch. contacts pour éch. Demo jx déb. env. rép. ass. sur Arras et environs. **Bertrand BERROYER, 33, les Prairies Ste Catherine, 62223 Arras. Tél. : 21.23.14.92.**

Hello rech. sur ST Alcatraz Epic Tip-Off merci + éch. jx util. Demo docs. **Emmanuel DELECOURT, 84, allée des Embruns, 62215 Oye Plage.**

Éch. jx, Demos, utils. rép. ass. env. liste déb. bienvenus, vendeurs, Loosers... s'abst.!!! **Jérémy GUILLAUMOT, Mardilly 77166 Evry les Chateaux. Tél. : (16.1) 64.05.93.90.**

Cher. livre Basic pour A-500 éch. contre 8 Demos + comp. justiciers 3. Cher. contact pour éch. Demos, jx. **Frédéric ROBERT, 62, rue de Quiéry, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.50.09.08.**

Salut Atariens éch, vds jx, env. votre liste. A bientôt. **Nicolas DOUSSET, 25, rue du Pipoulan, 40500 St Sever. 58.76.00.04.**

Éch. pour PC (Panza, Métal Mutant, Loom, Age, Conan Cimeriam, Murder) contre Epic, Dune, Elvira 2, EOB2. **Alain DUPONT, rue de Normandie bat. A7 N5 Lamoustey 40280 St Pierre du Mont. Tél. : 58.06.20.24. (W.E.).**

Éch. Demos Amiga uniquement déb. bienvenue! Env. liste SVP A bientôt! **DARK SUN, 39, rue Pierre Bigle, 94320 Thiais. Tél. : (16.1) 45.73.02.20.**

Éch. GB de 91 + 17 jx SS Boites contre Mario 4 + Soulblader + Lagoon SFC/NES ou vds 2 500 F. **Yves TAVERNIER, 7, rue des Iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28. (W.E.).**

Urg. Groupe cher. graphistes vds éch. jx, utils, Demos cher. sources Amos Music V1.37 Modules. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean Mermoz, 74400 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Cher. sur PC logiciels Astronomie, Elite + éch. jx et utils. **Gilles COTTRET, 15 bd Cordier, 02100 Saint-Quentin.**

Cher. Contacts sur Amiga. pour éch. et autres rép. ass. env. liste de softes. **Louis-Philippe CLERC, av. Epineys 29, 1920 Martigny (Suisse).**

Éch. PC 1512 double Drive Monochrome excellent état contre Atari 520 STE avec moniteur. **Yann DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.10.72.**

Amiga 500 ch. contact éch. jx util. Démos. env. listes rép. ass. **Jean Marc WEINGARTEN, 106, rue Principale Gueweinheim 68116. Tél. : 89.82.59.54.**

Éch. jx et prog. en Turbo Pascal. Poss. Speed ball 2, Gods, Monkey 2, et c. rech. Tetra compositor sur PC. **Stéphane SCHWAB, avenue Rochelle 28, 1008 Prilly (Suisse). Tél. : 021.25.56.95.**

Vds ou éch. MS + 7 jx + 2 M + 1 Joy stick (1 250 F) ou éch. contre Linx + 7 jx ou Gear + 3 jx. **Charles VINCENT, 11, rue A. Priolet, 78100 St Germain en Laye. Tél. : (16-1) 30.61.00.04.**

Éch. jx Amiga Demo, utilis, jx déb. bienvenus ach. Scanner 500 F. éch. notice FR. **Michel CHEN, 30, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16.1) 42.06.92.18.**

Ch. contacts sérieux sur Atari pour éch. jx, Demos, utils. env. listes ou tél. **Carl DENIS, 20, avenue de Longcham, 76620 Le Havre. Tél. : 35.47.66.35.**

Éch. jx docs Demo cher. projetx, liquid kid Battle isle Darkseed, firexice, Jim power, bat 2, Eob 2... **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'abbé.**

Salut! GRP cher. Memb. (coders en priorité) pour Demo nous sommes 3 à faire GFY, SUk. A bientôt Fury. **Jacky DUVAL, Chambrecy 51170 Chambrecy. Tél. : 26.61.83.71.**

PCVGA (tt Format) ch. contacts sér. pr éch. jx poss. nouveautés env. liste. rép. ass. 200 %. **Pierre PELLECER, Benet Mateu 30, 08034 Barcelone (Espagne). Tél. : 2.03.11.70.**

PC cher. contacts pour éch. jx et utilis. sér. (poss. : F15, 2, Simpsons, Gobblins, 4D Sport Driving...). **Didier LLEDOS, 78, chemin de Beauplan, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.93.53.**

Éch. ou vds nbx jx sur A500 contacts sympas sur région parisienne. **Renzy SALAUN, 13, rue Gustave Simonet, 94200 Ivry sur Seine. Tél.: (16.1) 46.70.89.67.**

PC AT VGA 3 1/2 cher. contact sér. et rap. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-Les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Éch. nbx jx sur STE poss. : Harlequin, Parasol Star, Rubicon etc... cher. aussi music soundtrack et Démos. **Christian PAPOT, Le Petit Souper, Chalais, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.58.88.**

Rech. contact sur A500 poss. : Epic... et cher. programmateur, et musicien pour Honter groupe. **Thierry et Ludovic, FIGOUREUX, 31, rue Eni le Verhaeren, 59470 Wormhout.**

Éch. jx St si poss. Dept 33-47-40-24-64 poss. Epic-Grand prix — Bat. 2 env. liste débutant bienvenu. **Aurélien GROSSIAS, Lagarde Seyches, 47350 Seyches. Tél. : 53.83.67.03.**

Éch. vds jx sur Amiga 500 et Atari ST poss. originaux. Vds Atari 1040 2 000 F. **Alain MANZONI, 35, rue de Larrey 21000 Dijon. Tél. : 80.43.22.76.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga 500 et 500 + env. liste. Rép. sûre et rap. **Luc MARCUCCI, 175, bd Jean-Louis Passet, 84200 CarpenTras. Tél. : 90.63.15.76.**

Éch. jx sur Amiga ainsi que des utils, Demos, Dom-Pub, Doc rép. ass. écr. Vite. **Frédéric CARRETERO, 14, rue Rive Sud, 66240 St Esteve. Tél. : 68.92.07.49.**

Ch. contact sur A 500 pr éch. jx rép. ass. 100 % poss. (Epic, Elviraz, Agony, Projectx, Ping. Dreams, Gr. Prix, etc). **Cédric VOURCH'H, 1, impasse du Loiro, 56700 Hennebont. Tél. : 97.36.57.03.**

Éch. jx sur Amiga. Rech. traceur de FCTS Maths. Env. liste rép. ass. Hi To Vehrex, Crown : Skull. **Didier SAUGER, Appt. 212 Bat. 3, Rés. de l'Arc, 14000 Caen.**

Éch. et vds Soft sur Amiga 500. Rép. ass. 100 % env. liste. **Grégoire MICHAUD, avenue des Épineys, 301920 Martigny (Suisse).**

A500 Cher. contact env. vos listes rép. ass. ach. lect. 5 1/4 200 F maxi. **Fernand TAVARES, 30, route de Chateauneuf, Le Vercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Rech. contact confirmé sur ST. Vds jx à prix très bas. Très sér., rap., durable, env. listes. **Joseph CHIEFALD, 21, rue de Nivelles, 6150 Anderives (Belgique). Tél. : 071/52.66.28.**

ST cher. contacts pour jx, utils, Demos, sources etc... rép. ass. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.**

A 500 cher. contacts pour éch. Déb. bienvenu. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Unieux.**

Éch. jx sur Amiga ch. notice et doc ou ach. vds console Séga MS + 1 jx. **David PENAUD, La Borderie, 24270 Payzac. Tél. : 53.52.77.01.**

PC 51/4 et 31/2 VGA cher. corresp. pour éch. de logiciels en France et Europe rép. ass. **Xavier DEVAUX, 194, rue Georges Pompidou, 59110 La Madeleine.**

Éch. 500 et 200 Disk + 3 Joys + 2 bts de rangt + 2 tapis souris + exts. 12 Ko + Lecteur ext. contre néo-géo + man. + 1 jx sur Paris. **Jacques SAING, 168, bld Mortier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.45.40.**

Éch. jx sur 1040 STE env. list rép. ass. **Frédéric et Pierre BOURU, 14, rue Villiers Prè, 55400 Buzy.**

Vds ou éch. jx origx Amiga — 50 % Black Crypt Rambo 3, Robocop 3, Realms, Battletch (de 50 à 150 F). **Laurence BOURDELLE, 16, rue d'Istambul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Salut les Kids, éch. sur A500 jx Demo util. poss. délivrance + XJ 220 Jaguar vds anciens Tilt 15 F bye. **Jean-Marc HITTER, 9, rue de la Gendarmerie, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.10.56.**

Stop, cher. contacts sérieux en vue d'éch. de progr., Demos, jx, ach. DD IDE. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cezanne, 11200 Lezignan.**

Éch. sur Atari ST jx util. éduc. Midi Cher. désesp. sons pour Roland JX8P et éditeur Help Me. **Franck PANEL, 4, rue Roger Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Atari 52 OST rech. images Degas ou néo pour DCK, + des musiques éch. de Demos (envoyer liste). **Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Éch. Softs sur Amiga. Déb. accep. et pas sér. s'abst. **Christian GISBERT, les Simianes n° 32, Bat. L7, 38560 Hautes-Jarrie. Tél. : 76.72.05.32.**

Rech. contacts Amiga, éch. progs, DP, sources C et ASM, idées... pas sérieux s'abst. **Nicolas LE CORVIC, Appt. 1A, 129 rue de Rome, 75017 Paris.**

Éch. Demos sur Amiga. Rép. ass. si D7 + liste. Hi Skull, Harmonie, Jack, David... vds Atari 520 STE (neuf) 2 400 F. **Ulrich MASSAMBA, 34, rue Roland Garros, 41000 Blois.**

Éch. nbx jx sur A500 Epic XTJ Jaguar, Bargon, Attack, Apydia. **Jean-François ESTIMADO, 9, rue St Georges, 60800 Crépy en Valois. Tél. : 44.87.91.77.**

Éch. jx ou Logs sur PC tout format. Env. liste merci d'avance. **Laurent MARC, 35, rue du Général de Gaulle, 80140 Oisemont.**

Cher. contact sur Amiga News pour Rom 2.0. sér. et cher. sérieusement project. Agony, Leader... **Patrice SCHALK, 1, route de Corbeil, Bt 1, Appt. 141, 91180 St Germain les Arpason. Tél. : (16-1) 64.90.68.37.**

A500 éch. jx utili. Demo rech. anti-virus performant vendeurs s'abst... **Franck ZAMMIT, 7, chemin de Mars, 69360 Communay.**

Cher. contact sér. sur PC 386 ou compt. pour éch. de jx et util. **Jean-Pierre TRAN, 210, rue Paul Doumer, 78510 Triel sur Seine. Tél. : (16-1) 39.75.15.86.**

A500 éch. nbx jx (project-X, Amnios, Agony, Ghouls'n ghost, Wolfchild, Vrodm, Ork, Black Crypt) env. liste. **Nicolas JEANJEAN, 6, bd des Remparts, 30170 Saint Hippolyte du Fort. Tél. : 66.77.65.19.**

Vds ou éch. Jx AM500 + Comp. Fun, NRJ Super Sega, Soccer Star etc tél. ou écr. **Raphaël MEROLLO, Ch. du Dc Felix Reynaud, « Les Rouquiers » Bt A, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. : 94.30.63.72.**

Cher. contacts sur PC 3 1/2 et 5 1/4 env. liste. **Denis NAVARRE, rue Général de Gaulle, 228, 6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071.45.57.29.**

Pc éch. jx utils tout genres rech. toutes docs. **François BREARD, 65, bis avenue des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.**

Stop! cher. contacts sér. sur Amiga tout pays rép. ass. à 100 %. **Laurent TAULET, rue de Flénu 24, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Éch. ou vds nbx jx sur Amiga éch. aussi K7 Audio (Rock, News Wave, Noisy...) contact sympa! **Johannes ROGER, 37, allée Théodore Dubois, 51200 Épernay.**

Apple 2C cher. jx dont Ultima, Black Magic, Maniac Mansion, King Quest. **Steve MARTY, La Dreche, 81130 Cagnac-Les-Mines.**

Éch. et vds Jx et Demo (Robocop 3, Heimdall, ...) sur Atari ST. Liste sur simple demande + Vds Spack 250 F. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange.**

Amiga ch. contacts, env. listes. **Olivier BURDET, Vernes 2, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 024.21.05.87.**

Domaine public gratuit, env. une lettre avec une disquette et 7 F 50 en timbres pour catalogue. **Francky IU, 4, cité des Retraités, 62320 Bois-Bernard.**

Atari ST cher. contacts sér. pr éch. jx, env. liste, rép. ass. à 100 %. **Grégory JACOLIN, Le Suet, 38110 St Didier de la Tour. Tél. : 74.97.00.77.**

ST : éch. 3 Logs (Strider, Kick-Off, Textomat, Calcomat, Canvas + utilis., Trivial) contre Epic ou Dune ou Maupiti. **William D'INGRANDO, 11, rue Georgette Drouet, 44330 La Chapelle-Heulin. Tél. : 40.06.76.15.**

Cher. contact sur Amiga 500 pour éch. ou vente de jx. **Frédéric DA SILVA, 70, rue Jean-Cocteau, 77330 Ozoir la Ferrière.**

Cher. contacts sér. sur Amiga 500 pour éch. jx utils, etc. région Bouches du Rhône si poss. **Daniel BOURGEOIS, 35, rue des Aiguillettes, 13800 Istres. Tél. : 42.55.48.43.**

Éch. vds jx sur Amiga ds toute la Belgique poss. pour France. Env. votre liste. Merci. **Fabian RASQUIN, 84, rue du village, 6536 Donstiennes (Belgique).**

PC 5 1/4 cher. contacts pour éch. jx env. listes. **Vincent DEVIN, Maclamod, 74650 Chavanod.**

Cher. contact sur Atari ST pour éch. env. liste + timbre pour retour courrier (région B-de-R 13). **Pascal LARRIERE, avenue de la Camargue, Bat. D n° 97, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.32.15.**

Super! Rech. contact pour éch. de jx Mac couleur en 256 cou. poss WC2 KQ5, SPQ4, Loom, Tycogn, Simearth Sant. **Alexandre BERTHELOT, 69, le Parc de Maugarny, 95680 Montlignon.**

ST poss. de nbx Soundtracks Demo DP ... Rép. ass. Env. liste + Adresse. **Thomas VOLPONI, 45, avenue des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16.1) 34.16.23.50.**

Amiga 500. ch. contacts sér. pour éch. jx/Demos/util. Env. vos listes. Rép. ass. et rap. **Olivier DESAEGERE, 24, rue Henri Ghesquiere, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Vds ou éch. Softs, sur Amiga env. liste rép. ass. 100 % déb. bien venu. **Thierry HENNAU, BP 16 1370 Jodoigne (Belgique). Tél. : 010.81.08.19.**

Éch. nbx progs sur PC tous formats rech. age, WC2, Links, Eternam, ou autres. Env. listes. **Stéphane CHAMBRAGNE, La Gonterie Boulouneix, 24310 Brantome.**

Éch. jx util. Demo contacter Khalid. **Khalid OUKROUM, 2, allée du 11 novembre, 18230 St Doulchard. Tél. : 48.65.59.51.**

Éch. jx et utils sur Atari St env. liste, rép. ass. **Romuald RICHARD, 5, rue du champ Besson, 17100 Saintes.**

Éch. Super NES (16 Bits) contre Atari 1040 ST (ne pas télphoner). **Nicolas CHEVILLARD, Num-18 Résid. HLM, Menesterol Bourg, 24700 Montpon.**

Cher. contacts sur Amiga 500 Env. liste rép. ass. à 200 pour cent. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derode, 59800 Lille.**

Hello! PC tt format Cher. contacts sér. et rap. pr éch. Jx et util. Env. liste. **Éric SEYFRIED, 2A, rue des Romains, 67500 Weitbruch. Tél. : 88.72.33.81.**

Éch. nbx jx sur PC. Poss. : Dune, WC2, Epic... Lents s'abst. **Olivier DE FASSIO, 170, avenue de Verdun 06190 Roquebrune Cap Martin. Tél. : 93.35.18.86. (H.R.)**

A500 recherche contacts pour éch. jx-DP-Demos-Sources utili. et aides pour jx. **Fabian TISSIERES, Sous-Gare, Ch-1958, St Léonard (VS). Tél. : 027/31.21.84.**

Éch. nbx jx PC 720 k. Belgque et étranger. **Michel MEES, 31, rue de Boelhe, 4250 Geer (Belgique). Tél. : 019.58.86.40.**

Ach. jx et logiciels sur PC jx-util. éch. poss. Disk 3 ov 5 DD ou HD. **Didier OUVRE, 24, rue André Sabatier, 92000 Nanterre.**

PCAT VGA tt formats ch. contacts sér. et durables (poss. rencontres sur Paris). **Martin BORONSKI, 3, allée du Danemark, 91300 Massy. Tél. : (16.1) 69.30.52.68.**

May-Day qui peut m'expliquer le fonctionnement du Digitaliseur vidéo de chez Rambo? **Arnaud HOLLEVILLE, 144, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16.1) 44.05.00.45.**

Cher. contact Amiga 500 plus + Rom 1.3 pour éch. jx utili. env. liste rép. ass. **Alexis CHAILLOU, 22, rue des Ecuyers, 28000 Chartres. Tél. : 37.91.17.31.**

Éch. 100 jx Amiga contre console Nec GT ou Game Gear + 1 jx ou ach. consoles de Marchand plus 400 F. **Bastien LAURENT, Village Recost 03250 Ferrières sur Sichon. Tél. : 70.41.13.99.**

Éch. ou vds Logs 520 1040 Atari STF STE jx util. Demo. **Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, Appt. n° 4, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Contact sér. Amiga et PC (5 1/4). Env. disk. pr liste. uniq. en Belgique. **Olivier PIRSON, 16, rue de la Forêt, 6970 Tenneville (Belgique).**

Ch. contacts sur Amiga. Éch. Demos, util. jx. **Arnaud VANEEGHEM, 14/13, rue Paul Ramadier, 59800 Lille. Tél. : 20.51.43.22.**

Éch. ou vds Jx sur Amiga après 18 h à 20 h. **Éric CHASSERY, 12, allée Louis Nogères, Achères 78266. Tél. : (16.1) 39.11.31.34.**

Cher. contact pr éch. utils, Demos, Musics, jx env. liste. **Christophe ANTOINE, 22-26, rue des Carrières 92150 Suresnes.**

Éch. logs. (Jx, Demos, utils.) sur ST/STE. Rép. ass. si liste (tél. après 18 h). **Alexis DUFRENOYQ, 5, rue Neuve, 67160 Riedseltz. Tél. : 88.94.90.92.**

Éch. notices jx et utili. sur Amiga. Cher. notice de publishing partner master. Env. listes. **Fabrice HADAS, Le bourg, 18390 Mohant en Gout.**

Stop! éch. vos ach. jx et util. sur ST Déb. bienvenus. Env. listes. rép. 100 % ass. Qu'attendez-vous? **Laurent RAJAU, 12, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.90.33.**

Cher. contact sur A500 + Rép. ass. à 100 %. Cher. Deuteros pour 100 F. Compatible A500 + **Jérôme FRITZ, 18, rue des Lilas, 57300 Mondelange. Tél. : 87.71.01.23.**

Éch. ou vds nbx jx aventure sur PC (Indy 3, Loom, avec codes, Prince of Persia, Terminator 2, etc...) **Olivier MORVAN, 10, rue Clemenceau Clouaner, 57185 Clouange. Tél. : 87.58.15.90.**

Ch. personne possédant logiciel Becker CAD sur Atari en vue évaluation donne jx en éch. Rép. ass. **Denis BOUR, 35, rue de la Gare, 68190 Ensisheim.**

1040 STE cher. contacts utili. musique et éducatifs. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondieres, 58000 Saint Eloi.**

Cher. contact sur Atari env. liste rép. ass. ou appeler Michel (utili. surtout) See Yousoon. **Michel ARMONIA, Chemin du Buissonnay Lotissement Champfleury, 38660 Lumbin. Tél. : 76.08.26.49.**

Éch. Lec CGF + 12 jx (Val + 5 000 F) contre PC 16 Mhz + VGA + DD. Éch. Imprimante Chito contre TV coul. péritel. Tél. W. end. **Philippe COTTIER, La Vanaiche, 01260 Ruffieu. Tél. : 79.87.75.25.**

Éch. Wargames et jx de Strategie sur PC TS format et Amiga 500. Pas sér. s'abst. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Amiga 500 cher. logiciels Pédagogique histoire français math. etc... tous niveaux. **Bruno BERGER, 8, allée des Rossignols, 79000 Niort. Tél. : 49.28.43.46.**

Cher. contact sur Amiga sur Lyon et sa région, si poss. pas sér. s'abst!!! **Richard NABETH, 529, rue de Beer-Sheva, 69009 Lyon. Tél. : 78.66.28.65.**

Poss. + 150 bits sur ST (liste sur dem.) J'en éch. autant que vous voulez contre GG, MS, MD, SFC, SG en tbe. **François BERETTI, 11, bis rue Pertinax, 06000 Nice. Tél. : 93.85.52.06.**

Cher. contacts sér. sur Atari STF/STE pour éch. Softs Utili. **Marcelle DUBOIS, 8, rue de Cornouaille, 29200 Brest-Bellevue. Tél. : 98.47.72.93.**

Vds ou éch. sur PC VGA 3 p : King Quest 5; Beholder 2; Command HQ. **Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Boueres, 63430 Pont-du-Chateau. Tél. : 73.83.14.21.**

Éch. jx utils sur STE rép. ass. 100 % env. listes. **François-Xavier REBERGUE, 691, route d'Acquin à Quelmes, 62500 St-Omer. Tél. : 21.98.38.58.**

Vds ou éch. super News sur A500, rép. ass. contacts sér. **Jérémie GRODZISKI, 12, rue Honoré de Balzac, 62730 Marck. Tél. : 21.82.95.15.**

Éch. jx sur Amiga poss. (Monkey island, fire and ice, Vroom...) me contacter. **Stévan SAJIC, 3, allée Yves Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.06.13.**

Atari cher. contacts pour éch. ou achat des jx aussi sur de la programmation. **Emilio MALLA, « Rés. le Neptune II » n° 33 Chemin des Quilles, 34200 Sète. Tél. : 67.51.29.98.**

Éch. jx Sega Master system (super Kickoff World Cup) contre jx Game Gear. **Sébastien BERTELOOT, 72, rue de la Tossée, Tourcoing 59200. Tél. : 20.70.08.11.**

520 ST ch. contacts pour éch. jx et util. env. liste; rép. ass. **Frédéric LECORNE, 34, rue J.B. Lebas, 59120 Loos.**

Ach. ou éch. sons pour expandeur MT 32 Roland. **Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.**

Éch. vds sofs Atari STF (Simcity, Vroom, Lotus 2...) util. (Néo, Degas, synthy...) ach. Soft (Ch. Bat, Dysneystu). **Frédéric DUVAL, La Vallette aux Mières, 14190 Ouilly Le Tesson. Tél. : 31.90.96.00.**

Rech. Plusieurs corres. pour éch. log. sur Amiga 600 car nouveaux dans monde informatique. **Pascal BLUM, 35, rue Thierstein, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.50.54.**

520 STE cher. contacts sér. pour éch. : First Samourai, Populous 2, Rolling Ronny. **Sébastien GLADY, 27, les Pavillons de l'Ill, 68890 Requisheim. Tél. : 89.81.10.20.**

A500 éch. jx déb. bienvenus rép. ass. à 100 %. **Michael MENU, 28, bis quai des Marthyrs, 78700 Conflans Sainte Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.80.55.**

Éch. jx sur Amiga 500 only in Belgium env. liste. **Philippe FASSOTTE, 8, rue du Monument, 5560 Mesnil-Église (Belgique).**

A500 éch. nbx jx rép. ass. déb. accept. Lamers s'abst. adresser demande. **Alan ou Jean-Philippe LE GOEC, 11, rue de l'Échaudée, 27930 Le Vieil, Evreux.**

PC 51/4, 3 1/2, cher. contact sérieux pour éch. jx et util. env. liste rép. ass. **Éric LEMOULANT, Groupe Blin les Cèdres, B1, 76410 Cleon. Tél. : 35.81.42.53.**

Amiga cher. contact pour éch. jx et utils. sur région Brest. **Laurent HOUSSIN, 74, rue Victor Eusen, 29200 Brest. Tél. : 98.45.59.83.**

Cher. contact déb. excusivement sur Amiga 500. très sér. rép. nbx. **Fabien JOUETTE, 32, rue Léon de Maleville, 82000 Montauban.**

éch. jx util. Demo ex : Epic, Parasol Star, etc. vds Track Ball 60 F **Anthony DEFOILHOUX, 2g, rue des Foriers de Bas Alizay, 27460. Tél. : 35.23.44.51.**

Salut! A500 ch. contacts sér. rap. env. liste. **El-Mehdi DAOUEL MAKANE, 53, bd Lahcen ou Idder, Casablanca Maroc. Tél. : 02.31.17.88.**

Cher. contact pour Amiga, appelez-moi. **Pierrot LIEBIG, La Planette, St Jean de Rives 81500. Tél. : 63.41.95.69.**

Éch. logiciels sur Amiga non sér. s'abst. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8 mai, 62175 Boisleux au Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

Vds nbx originaux sur Amiga. Éch. jx sur MD FR. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8 mai, 62175 Boisleux au Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

Cher. Cont. pour éch. sur Macintosh couleur poss. LC 10/40 éch. SPQ4, KQ5, Coom, Tycoon, Silearth, Sim Ant. **Alexandre BERTHELOT, 69, les Melèzes, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.63.00 (W.E.).**

Éch. jx et utili. sur Apple Macintosh. vds « Tilt » du NZ4 au N130 (Le Lot). **Ludovic GOMBERT, 8, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16.1) 34.60.03.25.**

Éch. jx PC tout format poss. : E-Motion P47 Turbo-Cup Harmony éch. surtout dans le Calvados. **Sébastien VALLATIN, 1, impasse Madame De Clamorgan, 14112 Bieville-Beuville. Tél. : 31.43.70.25.**

Stop! éch. nbx jx sur ST rép. rap. ass. (poss. : Epic, Bat 2, Ishar, Délivrance, Elvira 2, etc...) **Thomas BOIDRON, Le Haut Balizac, 33730 Villandraut.**

PC VGA cher. contacts poss. Eye of Beh (1 et 2), Monkey Island, 16 jx Sierra. Rech. Colorado et tous Silmarils. **Maxime KORJINSKII, CEI 142432 Moscow District, Noginsk Région Chernogolovka, central Street 22/187.**

PC cher. Contacts pour éch. jx env. liste. **Jean-Pierre RUFFINETTO, 12,rue d'Anjou, Apt. 8, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.77.13.87.**

Vds ou éch. jx sur Amiga. **Éric CHASSERY, 12, allée Louis Nougères, Acheres 78260. Tél. : (16.1) 39.11.31.34.**

Marseille vds jx Ox PC 3 1/2 (Croisière, KQS, A. World, Maupiti) poss. éch. Px int. **Gérard TOUZIN, 22, rue des 3 frères Barthelemy, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.73.93.**

Urgent! recher. contacts A500 pour des éch. en région parisienne. **Frédéric, Garges 95. Tél. : (16.1) 39.93.51.76.**

Cher. contact sympa pour éch. jx Amiga 500. **Franck, Région Parisienne. Tél. : (16.1) 39.52.11.29. Rép. si absent.**

Ach. ou éch. utilitaire Demo jx sur STE bas prix env. liste rép. 100 % si intéressant. **Frédéric LE DU, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux sur Marne.**

Éch. cartouches Mattel intellivision contre cartouches CBS Colecovision ou vds cart. + console Mattel. **Michel LEROUX, 36, rue de Dieppe, 60112 Milly-sur-Thérain. Tél. : 44.81.00.11.**

Cher. contacts sér. pour éch. jx sur PC VGA nbreux jx (Monkey 2, Dune etc) env. liste. **Éric GAUTHIER, 4, allée Benoit Frachon, 77186 Noisiel. Tél. : (16.1) 60.06.00.60.**

petites annonces

Cher. A500 + mon. coul... contre Mégadrive Fr. + 17 jeux + 2 man. + 1 adapt. Urgent! (ou vds, prix : 4 350 F). **Matthieu SZAMES, 48, av de la Motte-Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.78.28**

Rech. amigaïste sérieux pour éch. util. (Dompub), modules musicaux, revues, démos, prog.,...**Yoann BAUDIN, 223, les Jardins de la Decelle, 83250 La-Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.98.21**

Ech. jeux et util. sur PC. Poss. Lemmings 2, Bargon attack, F 19, Falcon,... Env. liste. **Gilles FOUQUE, 7, parc des Chutes Lavie, 13013 Marseille.**

Ech. jeux sur STE. Envoyez listes. Ach. lect. ext. STE, prix : 300 F. **Michel CONTASSOT, 11, rue J. B. Semanaz, 93310 Le-Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48. 43.75.82, de 18 à 19 h.**

Cherche contacts sur A500 + A-MAX. **Laurent SULPIE, Les Josselettes, 16370 Cherves-Richemont.**

Echange jeux sur Amiga. Possède nombreux softs. Cherche contacts durables. **Claude BEAUNIS, 9, rue A. Daudet, 44130 Blain. Tél. : 40.79.88.68**

Cher. contacts sérieux. Ech. démos, jeux. sur A500 avec 3MG et 2 lect. **Bertrand BERROYER, 33, Les Prairies Ste-Catherine, 62223 Arras. Tél. : 21.23.14.92**

Cherche contacts sérieux et rapides ds tte la France et autres pays sur 500 1MO. **Alexis LEGER, 12, rue du Luxembourg, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.20.60**

A500 cherche contacts sérieux et durables pour éch. jeux. Envoy. listes. **Jérôme BAUCHART, 40, rue de Flandre, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.60.95**

Cher. contacts sérieux et durables sur Atari 520 STE pour échanges (jeux). **Nicolas PARDIEU, 86, rue François Brasme, 62160 Bully-les-Mines.**

Vds, éch., ach. jeux, util., démos sur A500 +. Envoyer disk pour liste. Cher. club. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jeux, util., démos. et dom. pub. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquiere, 59155 Fachs Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91**

Cherche contacts pour échange jeux, utilitaires, demos. Vds quelques jeux. **Frédéric LE DU, 4, allée des vergers, 94170 Le-Perreux-sur-Marne.**

Ech. softs PC. Poss. Epic, Eternam, Dune, Darkseed, Indy 4, Bargon, Laurabon. Déb. bienvenus. Réponse assurée. **Hassan ABDELKRIM, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90**

Cherche contacts sur A 500 pour échanges de jeux et utils. Env. liste. **Frédéric MARCHAND, Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00**

Echange jx Mégadrive Fra. contre jeux A600 ou vds, prix : 250 F pièce. **Patrick TARADE, chez Auguenaud, 17500 St-Martial-de-Vitaterne. Tél. : 46.48.07.63**

Ech., vds jx sur ST de 15 à 50 F. Poss. Epic, Mokar, WWF, Simpson, Tipoff, Anotherm, Harlequin, Lotus 2, Firssam, Rob 3. **Nicolas THIBAUDIN, 1, rue Col. Robert, 21170 St-Jean de Losne. Tél. : 80.29.00.09**

Ech. jx A500 uniq. déb. Cher. CP KCS, cart. pour A500, prix : 1 500 F. Poss vds jx pas chers, éch. cartes Upperdeck. **Stéphane MAIGROT. Tél. : 53.51.37.99**

Ech. jx sur Amiga. **Laurent TAULET, 24, rue de Fleny, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Ech. ou vds jx sur Amiga. Envoyez vos listes. **Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal Joffre, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.58.03.**

Cher. contacts sérieux sur STF-E grand prix, Epic, délivrance, Vroom, env. liste. Rép. Assurée à 400 %! **Hervé CICIRELLO, Le Vabre, bâtiment B1, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.19.45.**

Rech. des contacts sur ST pour échanges sympas et durables, cher. Dragon Breath (original : 100). **Benoit EGAL, avenue des Lilas, Lot Louprat, 64000 PAU.**

Ech. jx, utils, démos sur Amiga. Envoyez liste. **Raphaël MOUGIN, Le Platon, 73160 Saint-Cassin. Tél. : 79.69.01.84.**

A500 cherche contacts cool et rapide pour ech. jx et démos, ach. lecteur ext. 3/2, px : 300 F. Max. Charlot s'abst. **Arnaud SZYMANSKI, 25, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.35.64.**

Cherche contacts sympas pour échanger jx et démos sur Atari Ste. F. envoyer liste. Rép. assurée. **Fabrice DESCHAUWER, 68, allée des cerisiers, Beauséjour, 60400 Noyon. Tél. : 44.44.15.07.**

Ech. sur Amiga orig. possibilité sensible Soccer — Tie-off — Croisière — Strika + 0,35. Envoyez liste contre liste. **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Galle de Gaulle, 68440 Habsheim.**

Atari St cherche contacts pr échange jx utilit. éducatifs. ch. Pistol, Westphaser. Envoyez liste. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Cherche contacts sérieux, durables et rapides sur Amiga 500 pour éch. jx et utili. Envoy. Listes. **David RONDELLI, 1, impasse des maquisards, 30730 St-Mamert-du-Gard. Tél. : 66.63.22.57.**

Atariens, attention, ch. corr. 500 jx pour vous, rép. à assuré si disk + timbre. Bye! **Sébastien GOURGUES, Lot de la Gare, 40420 BROCAS.**

Atari Ste et PC XT cherche contact Software et Hardware « 68705 P3 » Sow — **Emil et ou Marina, « La Marie » 7, 48 avenue Fournacle, 13013 Marseille.**

Cherche contacts sérieux et rapide pour écha. jx sur Ste Vroom F29, Retaliat or Elf Rvf Honda, Merci. **Raymond BROZEK, 13, rue des Jardiniers, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.23.31.36.**

Ech. jx PC VGA (possède WC2, Epic, Aces of Pacific, Falcon 3, , Batle llce, Monkey 2, St Artrek 5, K05, Dune, F117...). **Guillaume BANCHARD, 3, place E. Branly, 93380 Pierrefitte.**

Ch. contact sérieux et rapide pour PC jx util. démo, rép. assu. envoy. liste ctre env. timbrée. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel.**

Ech. Wargames et jx de stragégie sur PC TS format et Amiga. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Atari éch. ou vds nbx jx (Softs, Docs, utils). Ch. contacts durables, env. vos listes, rép. assurée. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul Loubet, 26200 Montélimar.**

Ch. Contact sur St pour éch. Jeux poss. Epic, parasol Star, Leander... **Olivier CHARBONNEAU, 37, rue Bretonnaise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.02.34.**

Sur Amiga cher. contact très sérieux avec toute personne pouvant m'apprendre la programmation (assembleur, Basic, C, Seka, Amos, ect..). **Romain LEOTTI, 13, rue du Canal, 64270 Sapies-d-Bearn (PA). Tél. : 59.38.05.01.**

Ech. jx sur A500 + cherc. contact sérieux débutants ok réponse assurée. **Stéphane BOUCHET, Chemin du Velard Allemogne, 01710 Thoiry.**

Rech. contact sérieux pour Amiga, pas sérieux s'abst. uniquement près de Lille. **Thomas MOUQUET, 14, rue Gagarine, 59130 Wattignies. Tél. : 20.95.15.51.**

Amiga 500 cher. contact. sér. pour éch. pos. liste importante ach. Egal Soft de l'Astrologie et Soft Nazi M Che. **Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.**

Ech. contact sur Amiga et PC (5 1/4). Envoyez Disk pour liste, rép. assur. **Olivie PIRSON, 26, rue de la Forêt, 6970 Tenneville Belgique.**

Ech. jx Amiga ou cartouche Master Système contre cartouche Game Gear. **Sébastien BERTHELOOT, 72, rue de la Tossee, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.70.08.11.**

Cher. contacts sérieux et rapides pour échanger jx et util. sur Amstrad CPC 6128, env. liste. **Corinne RORIVE, 16, rue Jules Vallés, 59310 Orchies.**

Ech. ou vds jx pour PC (3 1/2 5 1/4) Countdown Wing Commander, Dune, Indy 3, Blues Brothers, Lemmings... **Nicolas TORRI, 5, rue de la Louve, 92310 Sèvres.**

Vds éch. jx util. Demos sur Amiga. **Franck SALINAS, 5, rue de la Cage, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.41.89.**

Ech. jx Lankhor ctre jx Lankhor env. list. jx. **Daniel EXPOSITO, 6, rue du Ch. de fer, 64700 Handaye. Tél. : 59.20.63.88.**

Amiga 500 rech. tout prog. sur course de chevaux même Gestion. **Pascal BRACONNIER, 5, rue des Tulipes, 55700 Stenay.**

Ech. 100 jx Amiga ctre GameGear ou PC engine GT. Ach. cons. ne marchant plus de 0 à 400 F. **Bastien LAURENT, Rescot, 03250 Ferrière-sur-Sichon. Tél. : 70.41.13.99.**

Atariste cher. ctact sur Bouches-du-Rhônes pour éch. jx DP util. Rép. assurées si env + timb. **Pascal LARRIERE, av. de la Camargue, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.32.15.**

Ech. jx util. Demos sur 1040 STE. Durable et sérieux. Env. liste. **Frédéric PEGE, 7, rue Mozart, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.58.65.**

Cher. contact sérieux et durable sur A.500 pour éch. jx et util. Env. liste papier ou disk. **Olivier DESAEGERE, 24, rue Henri Ghesquière, 59155 Eaches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Ech. MSII + man. + 1 pist. + 4 jx (Mickey, Golden axe, Alex Kid, Opération Wolf) ctre MD + 2 man. + Sonic + Kid Caméléon. **Thomas SPIERCKEL, Les Milandes, 24250 Castelnaud-la-Chapelle. Tél. : 53.29.53.66.**

A500 ch. corresp. pour éch. dans la bonne humeur. Contacts durables, sérieux et rapides. **Jean-Paul VACQUE, 4, rue Michelet, 47200 Marmande.**

Ech. nbx progs sur PC tous formats. Rech. Eternam, WC2, Dune, MI2. Env. vos listes. **Stéphane CHAMBRAGNE, La Gonterie Boulouneix, 24310 Brantome. Tél. : 53.05.78.43.**

A500 cher. contacts. Débutants bienvenus. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Unieux.**

Ech. jx Amiga (util.) ctre cons. portable et ctre jx cons. (env. liste + lettre timbrée). **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.59.64.**

Ech. ach. jx sur Amiga 600. Vds jeu Neo-Geo « Super Spy » px : 500 F. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.**

Vds éch. jx Amiga à px imbattable. Demandez liste et env. votre liste de recherche. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint-Herblain.**

Ech. jx sur AT.ST contact sérieux. Rép. assurée (possède : Vroom, Operation Stealth, Freat cour 2....) **Raynald COUPE, rue du Stade, 30128 Garons. Tél. : 66.70.01.10.**

Cher. contact sur A500. Uniq. dans le Nord. **Léo DEGRELLE, 1, rue la Cense Potelle, 59440 Saint-Aubin.**

A500 cher. contact pour éch. de jx Demos util. Vds jx sur Sega 8 bits. **Siegfried MOUNISSENS, 319, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Ech. logiciels de jx sur PC 3.5. **Fabrice CARTON, 16 bis, rue C.-F. Revollier, 42650 St-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.20.61.**

ST-Je digitalise vos musiques! Env. vos K7 : 35 F disk et port compris. Précisez format log. souhaité. **Guy LANGE, quartier St Pons Occidental, 83550 Vibauban.**

PC cher. contact pour jx (Eternam, Heroes 357, Speedball II) Envoyez liste. Tre prop. étudiées. **Claude HAAS, 10, rue de Muttersholtz, 67600 Ebersheim.**

A500 cher. contacts sérieux pour éch. jx et éducatifs. **Francis LEGOUVERNEUR, 7 bis, rue des Violettes, 54800 Conflans.**

Club PC cher. contact pour éch. de Free Share et d'idées, surtout avide de trucs et astuces. **INFORMATIC PLUS, 2, rue des Gloriettes, 36100 Les Bordes.**

Ech. logiciels musique midi pour Atari + sons MT 32/D.110. **Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.**

Débute sur PC cher. contact sér. pour éch. jx et util. Env. liste. **Stéphane THIBORD, 45 bis, av. de la Morelle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.06.74.92.**

Vds jx MSX orig. Cher. contact pour éch. de jx : poss. nbx news : XAK 3, Fray, YS 3, Seed of Dragon... **Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelle-sur-Nied. Tél. : 87.64.52.60.**

Ech. jx Demos util. sur A500. Rép. ass. **Stéphane GRANDCOINE, 9, rue Camille Peletan, 33150 Cenon.**

Amiga 600 rech. contacts util. jx solutions. Uniq. A.600. **Jean-Noël CLAIR, BP 304, 13263 Marseille cedex 07. Tél. : 91.64.66.72.**

Poss. Neo-Geo et cher. contact sur Lyon seul. Ech., prêt, ach. **Rodolphe GUILLARD, 27, rue du Bourdonnais, 69009 Vaise. Tél. : 78.83.92.96.**

Ech. GBoy + 13 jx (dble Dragon, Simpson, Bugs Bunny 2, etc) + Case Boy, Wide Boy, Game Light ctre Neo-Geo + Fatal Fury. **Jean-Marc HANGARNIER, 30 A, quai du Seyjet, 1201 Genève. Tél. : 022.7. 31.91.48.**

Ech. cool et sympa sur Amiga, tous domaines surtout util. Educ., env. liste, rép. 100 %. **Maurice DE SOUZA, Le Biternay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.**

Ech. ou ach. de jx sur Atari ST. **Sandro ABRASSART, rue Joseph-Bidez 43, 7080 Frameries (Belgique).**

A500 : Cher. contacts sérieux. Env. liste. Déb. bienvenus. Rép. ass. **Laurent STURM, La Rose des Vents, rte de Montréal, 32100 Comdom.**

Ech. jx Atari St ctre jx A500 + 30 jx ou vds 800 F le tt. **Roger BORDJAN, cité Jules Auffret, tour 7, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.76.53.**

Ch. cont. A500. Env. liste. Poss. jx. Vds Doc Populous. **Nicolas AYME, 29, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 75.55.33.39.**

Ech. 20 jx ctre 1 orig. complet (boîte + notice). Rech. tous les jx des Bitmap Brothers. **Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute d'Aulnay, 41500 Mer.**

Déb. sur Amiga cher. contact pour éch. jx et info. Env. liste. **Gabriel HENRIQUES, 4 bis, rue Auguste Hudier, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

Atari éch. très nbx log. jx, util., midi, etc... Env. liste ou tél. le soir. **Patrick CRESPIN, 8, Venelle Gambetta, 45000 Orléans. Tél. : 38.72.18.76.**

Ech. jx sur A500 et 500 plus. **Richard LAVIGNE, Les Marronniers, 14600 Honfleur.**

Vous êtes un passionné d'Amiga, alors contactez-moi. Vds nbx jx et Demos. **Thierry HENNAU, BP 16, 1370 Jodoigne. Belgique. Tél. : 010.81.08.19.**

PC VGA 51/4 et 31/2 ch. contacts sér. et sympa pour éch. logs jx et util. **Pascal RODRIGUEZ, 12, rue Cécile Duparc, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.98.92.77.**

Ech. ou vds jx, util. sur Amiga. Début. accept. Env. disk + timbre pour rép. **Olivier VANDEM-DETELAER, 7, rue Charles Gounod, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.04.06.**

Cher. contacts sér. pour éch. Vds Cadaver 90 F. Motor Massacre 80 F. Battle Command 80 F. Thunder Blade 80 F. **Sébastien NIDALOT, 418, chemin des Chênes. Tél. : 93.66.30.11.**

Ech. jx sur PC VGA, poss. Monkey Island 2, Falcon 3.0, Tennis Cup 2, etc... **Hervé FEHLMANN, 14 A, rue Binni, 67600 Baldenaet. Tél. : 88.85.35.97.**

Cher. contacts super cool pour éch. jx util. **Henri HEBRAIL, 5, place du Gers, 31770 Colomier.**

Rech. LSD disk à ach. ou à éch. et plus si affinité. **Joël CREGUT, 16, av. Marie Laurencin, 87280 Limoges. Tél. : 55.39.43.24.**

Cher. contacts sur 1040 STE. 12-13 ans si poss. **Ludovic MILLIOT, 3, rue Victor Hugo, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.46.82.**

Ech, ach, vds jx sur ST à bas prix, poss. Grand Prix, Epic, Robocop 3. **Branislav PERIC, 71 bis, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.31.79.**

A500 rech. contacts pour éch. jx-DP-démos-sources util. et aide pour jx. **Fabian TISSIERES, Sous-Garde, CH-1958 St-Léonard. Tél. : 027/31.21.84.**

Cher. contact pour éch. jx sur 1040 STE. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Pré, 55400 Busy.**

Ech. jx sur Amiga (seul. en Suisse). **Yves BUCHER, 1588 Cudrefin. Suisse. Tél. : 037.77.28.51.**

Ech. jx sur ST et ach. jx sur MD, nbx jx sur ST. Face off, Moktar, etc... **Mohamed GUENINECHE, 12, rue P. Picasso, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.76.95.**

Ech. jx et util. pour 6128. Env. liste. Ach. disk vierge ou non. Petit prix. **Stéphane JAICH, 37, rue du Cagire, 31100 Toulouse. Tél. : 62.14.41.90.**

Cher. corresp. sur A500+ de préf. en Suisse. Débutant. Env. liste de jx si poss. **Lucien VON GUNTEN, 1588 Montet/Cudrefin. Suisse.**

Rech. Clip Art pour Mac ainsi que Clubs Amiga et Apple ainsi que Fanzines. Rép. assur. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.**

Rech. contacts sér. et rap. pour éch. jx sur ST. Env. liste. Rép. assur. **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes.**

Cher. contact sur Amiga. **Sylvain APERT, Les Rousseaux, 18110 St-Martin d'Auxigny. Tél. : 48.64.64.67.**

Cher. progmeur Stos pour conversion de jx Amos (85 % SS Amal) Genre Kick-Off. Tél. soir ou Week-end. **Tél. : 89.06.38.96.**

Amiga 500 cher. contact sympa et durable pour éch. jx et util. Env. liste. **Jean-Luc DUVAL, 40, rue Mansant, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.10.14.**

C64 (disk) éch. + de 600 jx : Démos, util. Env. liste, rép. ass. contacts durables! **Matthieu JENFT, 16, rue de Phalsbourg, 57444 Reding.**

Cher contacts sér. sur secteur Poitou-Charente pour éch. jx et util. sur Atari STF-E. Env. liste. **Didier CAMPE, 6, résidence les Vignes, 17400 Asnières-la-Giraud.**

Ech. ach. vds jx sur PC VGA 31/2 (poss. Eternam, Dune, Epic...) Rép. ass. **Patrick GEROME, La Croix Montbrotles-Chevrefeuilles, 18150 Le Chautay. Tél. : 48.74.53.44.**

Ach. ou éch. nbx jx sur A500. Rech. langage C ou Pascal. **Jean-Marc CHOLET, résidence Paul Elouard, 12, quai du Champanet, 18100 Viezon. Tél. : 48.71.85.46.**

Vds ou éch. jx A500. Rech. contacts. Déb. bienvenus. **Bruno VANCAUWENBERGE, 58, rue Roger Salengro, 59123 Bray-Dunes. Tél. : 28.26.85.59.**

PC 386 VGA éch. jx (poss. Dune, Another World, Super Ski2, Super Tetris...). **Lionel AUGUSTE, 186, rue André Malraux, 38920 Crolles.**

Groupe de Scenaristes, vds scenarios complets et originaux pour jx (Aventure, rôle...) et pour Demos. **Fabrice BERTRAND, Bat. O, Numéro 5, cité le Vernois, 71300 Montceau-les-Mines.**

Ech. nbx jx sur ST, rech. Demos, sources et docs. Env. liste. **Joseph CHIEFALO, 21, rue de Nivelles, 6150 Anderlues (Belgique). Tél. : 071/526628.**

Ech. jx et util. sur Amiga. **Emerick CHARPENTIER, 88, rue Coricque, 54920 Villers-la-Montagne.**

Cher. contacts sér. sur PC, pour éch., ach ou vte de jx et util. ou autres sur Marseille. **Olivier PERRIN, résidence les Lanciers, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.35.12.**

Ech. jx sur Amiga et Atari. Ach. Amiga 500 a bas px et vds Atari 520 STE + jx. **Stéphane FERNANDES, 2, terrasse du Parc, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.27.34.**

Ech. jx sur C64. **Gérald ARNONE, Cedex 04, 14210 Baron-sur-Odon.**

Cher. contact sér. pour éch. jx et util. sur C64/128. Poss. plus de 600 log. Rép. ass. **Nilliam BOULESTIN, 12, rue Marcel Cachin, 76700 Gonfreville l'Orcher. Tél. : 35.47.93.25.**

Lourdaux Eric, j'ai complètement perdu tes coordonnées et donc si tu lis cette annonce, téléphone-moi! **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Cher. contacts sympa sur A500 pour éch. jx util. et démos. **Emmanuel BENA. Tél. : 87.08.64.25.**

ST cool éch. jx avec contact rapide, sérieux. Env. liste. Rép. ass. **Joël JANUS, 87, rte de Guentrange, 57100 Thionville. Tél. : 82.82.70.52.**

Ech. jx et prog. sur PC 386, rech. carte option Board PC et bon copieurs. Faire offre. **Damien MARTIN, 256, rue Saint Martin, 14110 Conde-sur-Noireau.**

Cher. éch. jx sur Amiga 500 et util. Env. liste. Rép. ass. **Nicolas ESCAILLET, 18, rue du Quebec, 62100 Calais. Tél. : 21.36.49.86.**

Ech. GB 9 jx tbe ctre MD jx ou Lynx ou GG ou autre. Vds 1 000 F le tt. **Fabio MALY, 3, rue d'Ottawa, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.50.07.31.**

PC VGA (tt format) cher. contacts pour éch. jx et util. Env. liste. Rép. ass. **Laurent MARC, 35, rue du Gral de Gaulle, 80140 Oisemont.**

PC tous formats cher. contacts sér. pour éch. logiciels. Env. liste. **Christophe TABURIAUX, 9, rue Nouvelle, 6230 Thimeon. Belgique.**

PC 386 31/2 et 51/4 déb. rech. contacts pour éch. sér. et sympa. Env. liste. Rech. urgente dos.5. **Thierry LATOUILLE, 4, rue Martial Pradet, 87000 Limoges.**

Ech. jx et util. sur PC VGA, env. liste. Rép. ass. **Richard DANIELLOU, 14, allée des Faons, 85000 Mouilleron-le-Captif. Tél. : 51.38.03.45.**

Ech. disk mais surtout docs jx, util. sur A500. Rép. ass. Ech. sympa régulier. **Yves GARABEDIAN, Les Aires, 83560 Vinon-sur-Verdon. Tél. : 92.78.89.96.**

Ech. nbx jx, Demos, util. sur ST/STE (Hook, Push Over, Elvira 2, etc...) Déb. bienvenus. Ecrire de préf. **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

Vds, éch. ach. jx sur A500 monde entier. Env. liste. **Olivier FRUGERE, 13, bd Louis Terrier, 28100 Dreux.**

PC VGA 31/2 et 51/4 cher. contacts pour éch. log. Env. liste. Rép. ass. **Jérôme FROVILLE, 70, rue l'Abbé de l'Epée, 33000 Bordeaux.**

PC 3,5" VGA, éch. jx, poss. Startrek, Underworld, Dune, Monkey 2, Another World, MM3.... **Yacine TADJINE, 7, rue de Lort, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.33.55.**

Coder expérimenté sur PC rech. Graph. music. pour former groupe. Idées, talent et bonne humeur obligatoire. **Alexandre ROBA, 53, rue Grande, 7050 Herchies. Belgique.**

Ech. ou ach. Soft sur A500. Ech sur super Nintendo, super Soccer ou vds 349 F ctre autres cartouches. **Lionel VIART, 3, place du Marché, 51190 le Mesnil-sur-Oger. Tél. : 26.57.95.17.**

Ech. ou vds jx et util. sur ST et PC. Ech. cart. Lynx, SFC, Neo Geo. Ach. lect. disq. pour XL/XE. **Richard CAYRAT, 5, rue Champalbert, 07200 Aubenas.**

Ech. jx sur 31/5 les Voyageurs du temps + Sim City + Populous ctre Gods ou/et Indy 500. **Benjamin GUYON, 13, rue San Daniele, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.22.98.**

Amiga 500, cher. contact pour éch. de jx et de démos. Env. liste. **Christophe BOUCHEZ, Feraud Goudourville, 82400 Valence d'Agen.**

Cher. contacts sér. et rapides pour éch. jx et util. sur Amiga 500. Env. liste. **Patrice NATALINI, 5, av. Edith Cawell, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.66.52.**

Rech. contacts sér. sur A500 pour éch. jx, demos, utils. Env. liste. **Frédéric DURAND, 5, rue Houchard, 57200 Sarreguemines.**

PC 31/2 cher. contacts pour éch. logs et util. Env. liste. Rép. assurées. **Sandrine DELHAYE, Les Vieilles-Forges, 08500 Revin.**

Cher. corresp. pour éch. de jx Atari 520 STE. **Arnaud FERMIN, 43, av. du Président Coty, 14000 Caen.**

Cher. contact sur Amiga, pour éch. jx, util., demos. Env. liste rép. 100 %. **Jean SZABO, 15, rue du Jura, 90100 Chavannes-les-Granos.**

Vds nbx logs à bas px sur ST. Poss. Epic, Addams, Ishar, Fire et Ice, Populous 2, Heimoall.Trex, Hook, Lure... **Yann LOSSOUARN, Kernanvez, 29270 Plounevezel. Tél. : 98.93.11.71.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 106

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

petites annonces

Cher. progmeur, graph. sur Amiga pour création de demos, jeux et club. Uniq. Marseille. **Emile VARDANIAN, Les Lauriers, Bt B, rue du Marathon, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.06.92.**

Ech. MD + 2 man. + 6 jx + adapt. jap. ctre A500 avec nbx jx. Monit. pas obligé ou ach. 1 500 F. **Sylvain ORIBELLI, Chemin de Severin, 13200 Arles. Tél. : 90.96.99.06.**

Cher. contacts sur PC sérieux et rapide, tout format. Env. liste. Rép. ass. **Robin CAMBIBNICA, 1, rue de Cheureul, 75011 Paris.**

Ech. sur Amiga DOM-PUB uniq. F.-Fish, util, demos, Amos-Lib... Vds Ext. 1, 5 Mo et MKII. Faire offre. **Laurent MOUSSY, 3, rue Honoré d'Urfe, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.76.14.**

Avis aux fous de Kick Off! Ech. sur Atari ST ou Amiga 500 vos plus belles sauvegardes de buts. **Frédéric WALCZINSKI, 1, square Saint-Antoine, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.29.83.**

Ech. sur PC 31/2 jx aventure français. Poss. Dune KQ5, WC2... Env. liste. Rép. ass. **David GARCIA, 48, cours Gambetta, 34000 Montpellier.**

A500, rech. contacts sér. pour éch. des jx, utils et démos + rech. musiciens et graphistes. **Jérémy PLANEIX, 2, rue du Thieu, 63170 Aubière. Tél. : 73.26.12.01.**

PC VGA cher. contact pour éch. jx dans Nantes et sa périphérie. **Mathieu DELEPORTE, 43, rue de Nanly, 44300 Nantes.**

Vds, éch., ach. jx Amiga, poss. Another World, Croisière pour un cadavre, Robocop 3, Planète aventure, etc... **Gaetan HOUSEZ, 69, rue Jules Guespe, 59215, Abscon. Tél. : 27.36.29.01.**

Ech. et vds log. sur Amiga. Env. liste sur D7. Rép. ass. **Ronan CASTREC, 1, allée du Courtil, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.78.12.**

Ech. jx démos, utils sur Amiga. **Roger et Sylvain MARCHETTI, quartier St-Joseph, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.73.07.**

ST en mal de log. rech. contacts sér. rapides et durables. Env. liste. Rép. ass. **Pascal ESSIRARD, 3, rue des Rosiers, 35120 Baguer Pican. Tél. : 99.48.16.97.**

Ech. Jetfighter 2, The Perfect General, Epic, sur PC/EGA-VGA, ctre WC2 ou autres.... **Olivier FALANDRY, Auberoche, 24640 Le Change. Tél. : 53.06.08.60.**

A500 + ext. + Péritel + alim. + 9 jx + DK vierges. Tbe ss gar. ctre MD + Mega CD ou SFC ou SNES (us) ou vds : 2 950 F. **Raoul PROENCA, 1, rue de Cologne, 25000 Besancon. Tél. : 81.52.15.48.**

1040 STF + A500 (1Mo) cher. corresp. pour éch. Env. liste. **Alain CHICOT, B.P. 133, 4000 Liège 1. Belgique.**

Ech. log. Midis sur 1040 STE. Suis intér. par tout ce qui concerne la M.A.O. **Emmanuel DELBERGUE, 44/215, rue Nain, 59100 Roubaix.**

Cher. éch. Eye Of the Belhoder ctre Ultima 6 (PC AT 286 12MH2 640K) le tt sur PC. **Olivier DUPONT, rue des Moissons 27, 5651 Laneffe-Walcourt. Belgique. Tél. : 071/65.57.71.**

Atari 520 STF + monit. + jx, ctre Atari 520 STE si poss. avec un Mega de mémoire. **Cyrille Laurent, 14, Grand Rue, 62172 Bouvigny Boyeffles. Tél. : 21.72.24.12.**

Ech. jx tous formats en VGA. Poss. Dune, Indy 4, Monkey 2. **Frédéric PARIS, 2, rue de Carnetin, 77400 Dampmart.**

Cher. contacts sér. sur STE nombreux jx, log. musique, Vroom, Crois Pr 1 cad. Liste. **Florent DUROC, Calleville-les-deux-Eglises, 76890 Totes.**

Ech. ou vds jx Atari 520 1040 STF STE. **Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Pc éch. jx + util. + notice en VF uniq. Poss. Indy 4, Aces of Pacifique etc... **Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Amiga/Atari 1040 STF cher. jx demos, utils et compils. **Jean-Luc JOURDAIN, 66, bd Kellerman, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.20.56.**

Cher. contacts sér. sur STE éducatifs, util. jx. Rép. si liste, rapidité assurée. **Alain GUEGUEN, 2, parc A Verouri Landudal, 29510 Briec.**

Cher. contact sér. sympas sur 520 ST STE pour éch. jx et demos. **Denis EYRAUD, 38730 Doissin-le-Luthau. Tél. : 74.92.35.50.**

Ech. jx, utils, demos, etc sur Atari (ST, E, F). Déb. accept. Rép. ass. **Bertrand POUX, Bordas, 63210 Rochefort-Montagne. Tél. : 73.65.86.36.**

Ech. jx sur A500. Env. liste. Vds extensions 512 Ko + hor. px : 250 F. **David THOMAS, 20, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Ech. jx PC VGA 31/2. **Sébastien BINGLER, 16, rue de Morcenx, 68300 Saint-Louis-Neweg.**

A 500 éch. nbx jx (Agony, Project.X, Vroom, Myth, Jaguar, Adamm's Family, Parasol Star, etc...) **Philippe JUNG, 8, rue de Sélestat, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.62.76.**

Ech. jx et util. sur A 500 et plus. Cher. des corresp. sérieux. **Alexis CHAILLOV, 9, rue au Lait, 28000 Chartres. Tél. : 37.91.17.31.**

Cher. contacts sur Amiga. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derode, 59800 Lille.**

Cher. contacts sér. et rapide pour éch. jx util. DP sur Amiga. Env. liste. **Vianney CHASSAT, 39, rue des Hauts Fresnays, 92500 Reuil-Malmaison.**

PC cher. contacts sér. et très rapides pour éch. jx, util. Env. liste. Rép. ass. **David LE TACON, Noron la Poterie, 14490 Balleroy. Tél. : 31.21.13.55.**

Rech. contact sur A 500 + poss. Eye of the Beholder2, Lure of the Temptress VF....**Denis LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Cher. contacts sympas sur Amiga 600. **Anthony FRANCHEMICHE, 16, rue Elsa Triolet, 76700 Gainneville. Tél. : 35.20.30.82.**

Cher. nbx contacts sur Amiga pour éch. jx, utils et démos. **Sébastien BEYER, rue Castelnau, 57070 Metz. Tél. : 87.62.45.44.**

Cher. corresp. sur Amiga pour éch. de jx et autres (sensible Soccer, Dune, Hook, etc...) **Jessy VOLANTE, 4, rue Cariamette, 83170 Brignoles. Tél. : 94.69.47.73.**

Ech. nbx jx, util. demos sur Atari ST. Env. liste, rép. assurées. Débutants bienvenus. **MEGALOGANG, 7, rue des Mesanges, 59229 Téteghem.**

Ech. sur Amiga James Pond 2 ctre Armour Geddom. Accept. que la région de Nancy. **Stéphane KOVACIC, 4, square de la Moisson, 54840 Gondreville. Tél. : 83.63.90.12.**

Cher. contacts sympas et sur PR. Ech. jx sur A500. **Olivier COUSIN, 3, rue des Penotters, 25550 Présentevillers. Tél. : 81.92.35.58.**

Cher. contacts sér. sur ST pour éch. jx, util. sur Atari. Vds Croisière pour un Cadavre : 130 F. **Christine ARRIGHI, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Ech. jx sur A 500. **Laurent SCHNEIDER, 242, rte d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.14.45.**

PC cher. contacts sér. et durables sur région Toulousaine uniq. Env. liste, rép. assurées. **Bruno CAILHOL, 4, place des Ormes, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.58.66.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx et util. si poss. débutant. Env. liste. **David BROHAN, La Vigne, 35170 Bruz.**

PC cher. contacts pour éch. jx avent. et util. ou autres. Env. listes ou tél. **Michaël FLEURY, 14, av. Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.47.25.**

Ech. jx Simulation Reflection Stratégie + util. et jx du DP sur Amiga 500. Liste ctre vtre liste. **Pietro CREMONA, CP 60, 41043 Formigine (Mo) Italie. Tél. : (19-39) 59.57.08.24.**

Atariste 520 cher. contacts cool, sympa **Sébastien VANDENBERGE, 5, av. Oradour/Glane, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1) 43.77.40.37.**

Ech. jx sports, voiture, moto sur A 500. Bandits et profiteurs ne pas lire. **Jean-Pierre TORRES, 75, av. Blanc du Pelloux, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.57.81.**

CLUB

Les meilleurs DP pour Atari et Amiga (Cat. contre timbre à 4 F Amiga, 8f Atari). **DP Diffusion, 10, rue de Vergeron, 38430 Moirans.**

Coder sur assembleur cherche GFX & Musax pour monter divers projets. Cher traduction Devpac 3. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac**

Amiga soccer pour les fans de foot sur Amiga Management et Arcade pour recevoir ce fanzine. Téléphonez nous. **Denis TIO, 2, allée M. Achard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.34.72**

Club vds dompubs à 5 F. Pour recevoir notre catalogue, env. disk vierge + 2,50 F en timbre. Amiga. **The Computer's Dompubs Club, Les Maréchaux du Sud, 03340 Nevilly-le-Réal. Tél. : 70.43.82.00**

Vous cherchez des softs pour votre Amiga (DP., Démo., util., musique, jeux). Contactez moi. **Thierry JEITZ, 81, rue du Vivier Fratin, 6740 Etalle (Belgique)**

Super affaire : club Atari vds tout son matériel à un prix défiant... toute logique. **Claude EICHINGER, 5, rue de Bruges, 68110 Illzach.**

Ecrivez des scénarios avec votre ordinateur. Notice gratuite. **Raymond NOUET, Brie, 79100 Thouars. Tél. : 49.67.41.42**

PC. Votre PC est en manque de softs? Write now! The bigest group of Belgium! See yah! **Darkness European Club, 118, av. du roi Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Club ST-PC. Joindre 2 timbres à 2,50 F. Jx, tests, vente, concours! Venez vite : 10 F l'abonnement à vie! **Cedric JEGOU, lot. des Conchoux, 24350 Mensignac. Tél. : 53.03.52.91**

Venez dans le club ST (échanges, démos, jeux...). Tu ne le regreteras pas. Joindre 1 timbre pour réponse. **Carole SAEZ, Les pins 40, 105, avenue F. Roosevelt, 06110 Le Cannet Rocheville.**

Cherche membre pour compl. groupe (musiciens, coder, graphist, slapper) Amiga, déb. accept. si créatif. **Johnny TRAMONTIN, 3, rue Sainte-Fellicité, 7012 Flenu (Belgique). Tél. : 065.82.47.50**

Club Amiga. Vous cherchez des jx, DP, utilitaires. **Club AMIGAL, PO BOX 24, 6200 Chatelet (Belbique)**

Contre 10 F en timbre, recevez la « Scarab 2 », envoyez 1 disk + nom + adresse + 10 F en timbre. **Atarist SCARAB, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Le groupe Insomnia (ST) recherche : Coder, GFX, Muzak, Swap,... pour des musiques, disk, magasine, démo. **Bunker Insomnia Belgium Section, BP 616, 4020 Jupille (Belgique). Tél. : (041) 62.12.21**

Echange ou vends jeux, util., démo pour Atari ST, PC sur Aix-en-Provence et Bouches-du-Rhone. **Minitel, 3614 LEGEND bal, BBC.**

Ram Jam recherche des coders, graphistes, musikos et swappers pour la section France Legal only! **Olivier, 29, avenue de la Marne, 13260 Cassis.**

Très urgent rech. programmeur A500 pour real jx. Bon niveau requis. Contactez Ralph au 89.06.38.96. Très urgent! **Stéphane LOBBEDEY, 14, impasse des Chevaliers, 69720 St-Bonnet de Mure. Tél. : 78.40.73.04**

Urgent groupe sur Amiga cherche graphistes, Swap, modules, intros, démos, amos, music, converter V1.37. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31**

Nouveau club Atari ST sur Laval vous propose de nombreux DP. **Réné LEFIZELIER, 27, rue Gouvion St-Cyr, 53000 Laval.**

Vous aimez les démos Amiga? Joindre 1 Dk + timbre pour 1 liste de + 700. **Stéphane THULLIER, 9, rue G. Basquin, 59810 Lesquin.**

Association de developpeurs. Venez rejoindre des passionnés. Ouvert à tous vos projets. Contactez-nous. **Twinface, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91**

Groupe démo Pixel cher. memb. : coders, graphistes, swappers. **Laurent LEMOINE, 391, rue Morel, 59500 Douai. Tél. : 27.97.44.26**

Cela fait 1 mois que je fais de la 3D (avec SA4D) et je cherche d'autres débutants pour correspondre. Vite! **Laurent LUCIDO, Le Garat, 38500 Voiron.**

Création d'un fanzine consacré à l'Amiga et C64, 128, au programme DP, actualité, tournois. Renseignez-vous. **Jérome QUETARD, 55, rue Henri Richaume, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.23.71**

Atariste cher. contact ou club. Env. liste et prop. si ser. et assidu (rep. + liste ass.). **Thomas SIBARD, « La Roville », 4, allée de Marchegay, 33127 Martignas/Jalles. Tél. : 56.21.46.00**

Club Atari ST vends dompubs à SF, Hard copieur blitz V.3.03, prix : 190 F. Achète alimentation Atari ST. **The Computer's Dompubs Club, Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58**

Club Atari-Amiga, recherche membres suisse uniquement. Vds disquettes vierges. VTX 160. **Association informaticiel, Case postale 106, 1001 Lausanne (Suisse).**

Adhérez à l'Amigafun club! Inscription gratuite. Donnez-moi votre adresse. Nombreux avantages. **Julien ROGER, 31, place de la mairie, 68240 Kayserberg.**

Club recherche adhérent pour échange jx sur Amiga. **David PRIORI, 412, rue Bois de mont, 4101 Jemeppe-sur-Meuse (Belgique)**

Nouveau fanzine PC. Contre 2 timbres à 2,50 F. MEG. APC. **Sylvain EHRET, 11, route de Byans, 70400 Tavey. Tél. : 84.46.12.38**

Ach., éch., vds jx Amiga bas prix. Ach. jx PC 5 1/4, rech. photocop. notice de Luxpaint 4. Groupe création jeux. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Genial! Recevez le dernier numéro de « La Feuille de Sharp », fanzine dédié aux Sharp PCE-500 et autres Pockets Computers contre 3 timbres à 2,50 F. **La Feuille de Sharp, chez M. Werner KLINGER, Le petit Tizin Sud, 38210 Tullins.**

Salon de la Création Informatique les 24-25 octobre 1992 organisé par Logissonne à Evry. **Florent GONDOUIN, 35 d, rue Paul Claudel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.19.49 et Fax. : 60.75.69.97.**

Atari ST : échange Legal démos, util. DP, Sources, Around the world... **Alexandre DULAUNOY, 4, rue d'Aineffe, 4317 Borlez Faimes (Belgique). Tél. : (019) 56.61.15**

Le fanzine « l'Einstein Micro » est disponible pour 8 FF. (port compris). Jeux vidéo sur consoles et micro. **Christophe BECKRICH, 43, rue Jean Martin, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.15.10**

Le club CFI vds PC 386Dx33 à 7 100 F TTC. Pour tous renseignements contactez patrick. **Patrick GUERCHON, 22, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.55.39**

Club organise tournoi de kick-off le 25/10/92. Dépéchez-vous : 128 joueurs seulement! Prix alléchants. **YING Ly, 6, allée du plateau des Glieres, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.80.55**

Codeur cherche graphiste et musicien pour création de jeu (Arcade + Avent). **Mickaël MARTIN, 5, rue Félix Nadar, 37100 Tours. Tél. : 47.41.36.84**

Interceptor — The ultimate Amiga User Club reprend ses activités domaine public. Liste, disk contre 5 F timbres. **Interceptor (Association Loi 1901), 13, avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry.**

50 FT Club ST/PC 150MO TDT, graph. ST mag, tab. MAO, SGDB, langu., util., DK7, mens., démos, concours, éch. matos, rens... **Softclub ST/PC, 31, rue Sadi Carnot, 62290 Nœux-les-Mines.**

Téléchargez vos logiciels rapidement : par Minitel, des milliers de fichiers, 3615 code Print. **Anitel (Association), Carrières, 30210 Collias. Tél. : 66.22.89.47**

Sauvez le ST !

Vous êtes nombreux à déplorer avec nous le nombre sans cesse décroissant de logiciels développés ou adaptés sur* Atari ST. *Plutôt que de rester les bras croisés, nous avons décidé d'agir !

« Le *ST* va mal », « le *ST* est mort », « le *ST* est obsolète ». Partout, on entend ce genre de commentaires. Avant même d'avoir eu le temps de dire « Ouf ! » la machine d'*Atari* a été déclarée morte et enterrée.
Les versions *ST* des plus grands jeux arrivent avec plusieurs mois de retard... quand elles arrivent. Pourtant, le *ST* reste une bonne machine qui a encore des atouts dans sa manche.
Alors, il faut agir ! Agir, oui, mais tous ensemble. C'est pourquoi nous vous invitons à envoyer dès aujourd'hui une lettre de ce type à tous les éditeurs français afin de les faire réagir et de leur montrer que les ST-istes sont bel et bien là et prêts à soutenir leur machine préférée.
Si vous voulez agir et tenter de sauver votre ordinateur, recopiez dès maintenant cette lettre-type (en indiquant vos coordonnées réelles) et envoyez-là au plus grand nombre possible d'éditeurs (voir notre liste d'adresse).

La rédaction de *Tilt*

EDITEURS

LORICIEL :
7, rue du Fossé Blanc
92 624 Gennevilliers cedex.
COKTEL VISION :
5, rue Jeanne-Braconnier.
92 366 Meudon-la-forêt cedex.
UBI-SOFT :
8-10, rue de Valmy
93 100 Montreuil.
INFOGRAMES :
84, rue du 1er mars 1943
69 628 Villeurbanne cedex.
MICROÏDS :
58, chemin de la justice
92 290 Chatenay Malabry.
VIRGIN :
233, rue de la Croix Nivert
75 015 Paris.
EXPOSE SOFTWARE :
N° 2A, rue tonin
13 420 Magne.
ACTIVISION/DISC COMPANY
738, rue Yves Kermer
92 100 Boulogne.
PSYGNOSIS/E.A :
12, rue de château d'eau
69 410 Champagne au Mont d'or.
DELPHINE SOFTWARE :
150 Bd Haussman
75 008 Paris.

Emmanuel Dupont
7, avenue Felix le Chat
99666 Gotham City

Nom de l'éditeur
Adresse
Ville

OBJET : Sauver mon Atari STF/STE

Madame, Monsieur,

Possesseur d'un Atari ST, je remarque avec déception que vous ne produisez plus ou très peu de jeux sur cette machine. Pourtant, j'aimerais que mon Atari ne finisse pas au placard comme bien d'autre micros pour cause de piratage ou de marché parallèles juteux. Je m'engage à acheter régulièrement un ou plusieurs titres ST, à condition, bien sûr, qu'ils soient de bonne qualité comme par exemple :
(Ecrivez ici la liste de vos jeux préférés)

Je reste persuadé que mon ST est une très bonne machine, supérieure à d'autres consoles ou micros. Alors, faites un effort, utilisez au mieux les capacités de la machine (en particulier du STE) et tous les Ataristes suivront. En espérant que vous tiendrez compte de ma lettre et que vous n'enterrerez pas prématurément le ST.
Ludiquement vôtre.

Signature

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck (2186)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Sylviane Abhamon (2189)

Rédacteur
Guillaume Le Pennec (2194)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Marie-José Estevens (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Francis Blanchard, Christine Buratto, Daniel Clairet, Corinne Chapalain, Caron Jean-Jacques, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Axel Munschen, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé

Vente
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Editeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT SNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis-Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 3e trimestre 1992
Photocomposition et photogravure : Compotour, Europresse, Image, Photogravure de l'Ouest.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

DOSSIERS

CHALLENGES

HITS

SOS AVENTURE

HORS SERIES

SOLUTIONS

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt*
à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 28 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

____

Code postal : ______________________________

Ville : ______________________________

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

ENQUÊTE — JUGEZ TILT N°106

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas… Nous attendons vos réponses avec impatience.

3 ABONNEMENTS A GAGNER !

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

RUBRIQUES

Couverture : Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☒ Super ! ☐

Sommaire : Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☒

Avant-premières : Ça craint ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Ça pulse ! ☒

Tilt Journal : Faiblard ! ☐ Bôf ☐ Bien ☐ Passionnant ! ☒

Micro Kid's : Nul ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☒ Encore ! ☐

Hits : Sans intérêt ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Oh, oui ! ☒

SOS Aventure : Sans intérêt ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Oh, oui ! ☒

Dossier : Inutile ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Indispensable ! ☒

Création : Inutile ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☒ Indispensable ! ☐

Actuel : Bidon ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☒

Message in a Bottle : Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Encore ! ☒

Sésame : Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☒ Encore ! ☐

Tam-Tam Soft : Nul ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☒ Super ! ☐

Forum : Ça craint ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☒

Petites Annonces : Sans intérêt ! ☐ Confus ☐ Pas assez ☐ Parfait ! ☒

VIVE LES COMPARATIFS !
Sur 100 %, combien donnez-vous à …

- Tilt : 95
- Joystick : 96
- Génération 4 : 98
- PC Review : ....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ☐ 2 pages ☐ 3 pages ☒ 4 pages ☐ Plus ! ☐

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ☐ Confus ☐ Pratique ☐ Complet et lisible ☒

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

MACHINE(S) : AMIGA

A retourner à : Enquête TILT - 9/13, rue du colonel Avia - 75015 Paris

TESTS

Testez les testeurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? **Attention : vous ne notez pas le jeu mais la critique du jeu !**

DOMINIUM (p.62) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SENSIBLE SOCCER (p.65) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10)

ZOOL (p.70) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10

FIRST SAMURAI (p.72) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10)

SIEGE (p.74) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRANDMASTER CHESS (p.78) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NICKY BOOM (p.84) Votre note : 1 2 3 4 5 (6) 7 8 9 10

TRODDLERS (p.86) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LOTUS III (p.90) Votre note : 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10

THE LEGEND OF KYRANDIA (p.128) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

THE SECRET FILES OF SHERLOCK HOLMES (p.131) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DUNGEON MASTER (p.134) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

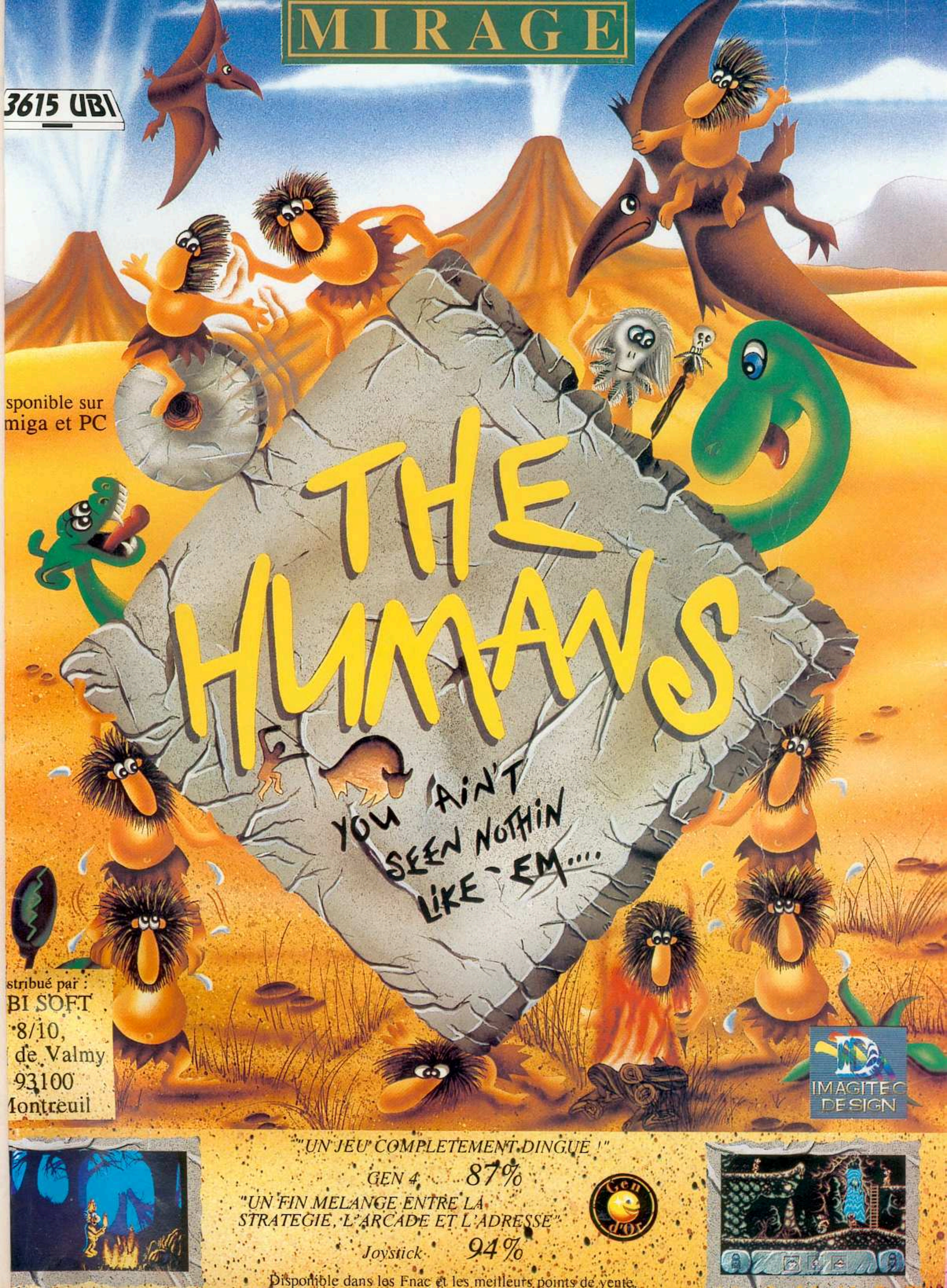
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 (p.136) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KGB (p.138) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

WILLY BEAMISH (p.140) Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

Pourriez-vous tester les jeux sur CDTV


MIRAGE
3615 UBI
sponible sur
miga et PC
THE HUMANS
YOU AIN'T SEEN NOTHIN LIKE-EM....
stribué par :
BI SOFT
8/10,
de Valmy
93100
Montreuil
IMAGITEC DESIGN
"UN JEU COMPLETEMENT DINGUE !"
GEN 4 87%
"UN FIN MELANGE ENTRE LA STRATEGIE, L'ARCADE ET L'ADRESSE"
Joystick 94%
Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.


ÇA VA
CARTOONER
SUR VOS
MICROS !
COOL WORLD
Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD" avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.
Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui'il a créé: le COOL WORLD.
Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroine de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.
Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?
AMIGA
ATARI ST
IBM PC &
COMPATIBLES
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED.
25 BOULEVARD BERTHIER.
75017 PARIS.
TEL: (1)40539286.
FAX: (1)42279573
TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.